PS, PS2, DC, Xbox, GBA, GBC, GCube

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

V. ÉVFOLYAM 11. SZÁM
2001 NOVEMBER

576,-FT

576 KONZOL



Szerelem első vérig

ICO PlayStation 2

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 budapest, postafiók 132. Tel.: 3295-303



SONY PLAYSTATION JÁTÉKOK

007 RACING (PLATINUM)	7990.-
007 THE WORLD IS NOT ENOUGH (PLATINUM)	8990.-
3-2-1 SMURF! MY FIRST RACING GAME	13990.-
40 WINKS	4990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM)	7990.-
ACECOMBAT 3 (PLATINUM)	7990.-
ACTUA POOL	13990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES)	4990.-
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE	12990.-
ALIEN RESURRECTION	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALONE IN THE DARK 4	13990.-
APE ESCAPE	12990.-
APE ESCAPE+DUAL SHOCK JOY	13990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-
ARMY MEN SARGE'S HEROES	9990.-
ASTERIX & OBELIX:TAKE ON CAESAR	5990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX: THE GALLIC WAR	7990.-
ATLANTIS THE LOST EMPIRE	HIVJ
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP	12990.-
BARBIE SUPER SPORTS	7990.-
BATMAN GOTHAM CITY	9990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BLASTO	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BREATH OF FIRE 4	9990.-
BREATH OF FIRE III	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUGS BUNNY & TAZ:TIME BUSTERS	7990.-
BUST-A-MOVE 2.(PLATINUM)	7990.-
BUST-A-MOVE 3DX	9990.-
C-12 : FINAL RESISTANCE	8990.-
CASPER	6990.-
CHICKEN RUN	13990.-
COLIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES)	5990.-
COLIN MCRAE RALLY 2.0 (PLATINUM)	8990.-
COMMAND & CONQUER (PLATINUM)	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BASH (PLATINUM)	7990.-
CRASH TEAM RACING (PLATINUM)	7990.-
CROC (VALUE SERIES)	4990.-
CROC 2.	13990.-
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DANCING STAGE DISNEY MIX	13990.-
DESTREGA	8990.-
DIE HARD 2	13990.-
DIE HARD TRILOGY CLASSIC	5990.-
DINO CRISIS 2	12990.-
DISCWORLD II.	13990.-
DOOM (BEST OF)	5990.-
DRIVER (BEST OF PSX)	5990.-
DRIVER 2 (PLATINUM)	7990.-
DRIVER II:LIMITED EDITION	13990.-
DUKE NUKEM-LAND OF BABES	7990.-
DUKES OF HAZZARD (EXCLUSIVE)	6990.-
DUNE (EA CLASSIC)	6990.-
EAGLE ONE (BEST OF)	7990.-
EUROPE RACER	12990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	13990.-
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON	4990.-
FANTASTIC JOURNEY	4990.-
FEAR EFFECT 2	9990.-
FIFA 2000	13990.-
FIFA 2002	HIVJ
FIFA '99	13990.-
FINAL FANTASY IX.	19990.-
FINAL FANTASY VIII.(PLATINUM)	7990.-
FORMULA 1 '97 (PLATINUM)	3990.-



FORMULA ONE 2001	13990.-
FORMULA ONE '99	13990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
G-POLICE 2	12990.-
GRAN TURISMO	**5990.-**
GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)	7990.-
GRAND THEFT AUTO (VALUE)	4990.-
GRANDIA	3990.-
GTA 2	5990.-
GUARDIAN'S CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HARRY POTTER	HIVJ
HEART OF DARKNESS (BEST OF)	5990.-
HELLNIGHT	13990.-
HERCULES (PLATINUM)	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
IN COLD BLOOD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990.-
ISS DELUXE	7990.-
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD	13990.-
JUNGLE BOOK+DANCE MAT CONTROLLER	19990.-
JUNGLE BOOK-GROOVE PARTY (PLATINUM)	7990.-
KOUDELKA	9990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	9990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
LEGO-ISLAND 2-	11990.-
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL	12990.-
LOONEY TUNES RACING	7990.-
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2 (PLATINUM)	7990.-
MEDAL OF HONOR 2 (PLATINUM)	8990.-
MEDIEVIL (PLATINUM)	7990.-
MEDIEVIL 2 (PLATINUM)	7990.-
MEGAMAN LEGENDS 2	9990.-



HÍVJ!

MEGA-MAN X5	9990.-
METAL GEAR SOLID	9990.-
METAL GEAR SOLID-SPEC.MISSION	5990.-
MICRO MANIACS (BESTSELLERS)	5990.-
MICRO MANIACS	9990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTERSEED	13990.-
MOORHUHN 2 (D)	13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER WORLD TOUR (PLATINUM)	7990.-
MS PAC-MAN	12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	6990.-
MUSIC 2000 (BESTSELLERS)	5990.-
MUSIC	4990.-
NASCAR 2000	13990.-
NASCAR '98	9990.-
NBA BASKETBALL 2000	4990.-
NBA LIVE 2000 (CLASSICS)	6990.-
NBA LIVE 2001	13990.-
NBA LIVE 2002	HIVJ
NBA LIVE '99	13990.-
NEED FOR SPEED 4. (PLATINUM)	7990.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 (PLATINUM)	7990.-
NHL 2000 (CLASSICS)	6990.-
NHL 2001	13990.-
NHL 2002	HIVJ
NHL FACE OFF 2000	12990.-
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD 2:ABE'S EXODUS	7990.-
ODDWORLD-ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)	7990.-
PANZER FRONT	12990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PARASITE EVE 2	13990.-
PINBALL POWER (VALUE SERIES)	4990.-
PIPE MANIA 3D	4990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POPULOUS (VALUE SERIES)	6990.-
PORSCHE CHALLENGE (VALUE SERIES)	4990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIERE MANAGER'98	13990.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX	5990.-
RAILROAD TYCOON 2.	13990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPAGE 2	13990.-
RAYMAN 2	9990.-
RAYMAN	9990.-
RAYSTORM	11990.-
RC DE GO!	5990.-
REBOOT	13990.-
RED ALERT (VALUE SERIES)	6990.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	9990.-
RESIDENT EVIL:SURVIVOR	9990.-
RE-VOLT	13990.-
RIDGE RACER (VALUE SERIES)	4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	4990.-
ROAD RASH (PLATINUM)	7990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER "THE ROBOT WARS"	13990.-
SHADOW MADNESS	8990.-
SHADOWMAN (VALUE SERIES)	4990.-
SHEEP,DOG'N'WOLF	9990.-
SIMPSONS WRESTLING	10990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEC OPS-COVERT ASSAULT	5990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPIDER-MAN (PLATINUM)	8990.-
SPYRO 2 (PLATINUM)	7990.-
SPYRO THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
SPYRO-YEAR OF THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
SUPER PANG COLLECTION	13990.-
SUPERBIKE 2000 EA	13990.-
SW-DEMOLITION	9990.-
SYPHON FILTER 2 (PLATINUM)	7990.-
SYPHON FILTER 3	HIVJ
TARZAN (PLATINUM)	7990.-
TEKKEN (VALUE SERIES)	4990.-
TEKKEN 3 (PLATINUM)	7990.-
TENNIS ARENA	13990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	12990.-
THE ITALIAN JOB	13990.-
THE LAND BEFORE TIME	6990.-
THE LAND BEFORE TIME:RACING ADVENTURE	9990.-
THE LITTLE MERMAID II.	9990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THIS IS FOOTBALL+MULTI TAP	19990.-
TIME CRISIS (PLATINUM)	7990.-
TIME CRISIS-PROJECT TITAN	8990.-
TIME CRISIS-PROJECT TITAN+LIGHTGUN	17990.-
TOCA 1 (PLATINUM)	7990.-
TOCA 2 (BESTSELLERS)	5990.-
TOCA WORLD TOURING CAR	8990.-
TOMB RAIDER II (VALUE SERIES)	7990.-
TOMB RAIDER-CHRONICLES	9990.-
TOMBI	13990.-
TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PLATINUM)	7990.-
TOY STORY RACER	13990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM)	7990.-
UEFA CHALLENGE	12990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
URBAN CHAOS	13990.-
VAMPIRE HUNTER	4990.-
V-BALL	11990.-
VEGAS CASINO (VALUE SERIES)	4990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL KASPAROV	9990.-
V-RALLY 2.(BEST OF)	5990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH:JURASSIC PARK (EA CLASSIC)	7990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WING OVER 2	5990.-
WIP3OUT	13990.-
WIPEOUT (PLATINUM)	6990.-
WORLD SCARIEST POLICE CHASE	11990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN	13990.-
X-MEN:MUTANT ACADEMY 2	11990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-



HÍVJ!

NINNTENDO 64 JÁTÉKOK



HÍVJ!

BANJO-TOOIE	22990.-
BATTLETANX	17990.-
CARMAGEDDON 64	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLASTS TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
DIDDY KONG RACING	16990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
LEGO RACERS	13990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN '99	16990.-
MARIO GOLF	19990.-
MICKEY'S SPEEDWAY USA	19990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	17990.-
NASCAR '99	16990.-
NHL '99	16990.-
NUCLEAR STRIKE 64	17990.-
PAPER MARIO 64	23990.-
PENNY RACERS	17990.-
POKEMON PUZZLE LEAGUE	22990.-
POKEMON SNAP	19990.-
POKEMON STADIUM 2.	24990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RAKUGAKIDS	17990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	16990.-
RIDGE RACER 64	17990.-
RUGRATS	17990.-





STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	16990.-
SW-EPISODE I RACER	17990.-
TIGGER'S HONEY HUNT	19990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TRACK & FIELD	19990.-
TUROK 2	5990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	15990.-
ZELDA 2: MAJORA'S MASK	19990.-

SONY PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

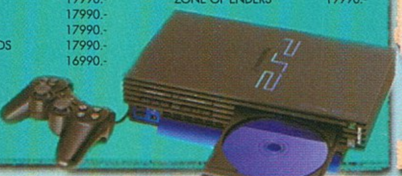
4X4 EVO	17990.-
7 BLADES	19990.-
ALONE IN THE DARK 4	16990.-
ARMORED CORE	19990.-
ATV OFFROAD	16990.-
BLOODY ROAR 3	17990.-
BOUNCER	17990.-
CRAZY TAXI (UK)	17990.-
DARK CLOUD	16990.-
DEAD OR ALIVE 2	12990.-
DINOSAUR (DISNEY'S)	19990.-
DONALD DUCK:QUACK ATTACK	19990.-
DRIVING EMOTION TYPE-S	19990.-
DYNASTY WARRIORS 2	12990.-
EPHEMERAL FANTASIA	19990.-
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	17990.-
ETERNAL RING	19990.-
EXTERMINATION	17990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	19990.-
F1 RACING CHAMPIONSHIP (UBI)	19990.-
FIFA 2001	19990.-
FIFA 2002	17990.-
FORMULA ONE 2001	17990.-
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	16990.-
GTA 3	HIVJ
REVOLUTION	17990.-
READY TO RUMBLE 2 BOXING	17990.-
RESIDENT EVIL-CODE:VERONICA X	17990.-



RUMBLE RACING	17990.-
SHADOW OF MEMORIES	19990.-
SILENT SCOPE	19990.-
SILPHEAD:THE LOST PLANET	17990.-
SKY ODYSSEY	17990.-
SMUGGLER'S RUN	17990.-
SPYHUNTER	16990.-
SSX	19990.-
SW STARFIGHTER	19990.-
SWING AWAY GOLF	19990.-



GUN GRIFFON BLAZE	19990.-
KENGO	19990.-
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	16990.-
KNOCKOUT KINGS 2001	19990.-
KURI KURI MIX	16990.-
MADDEN NFL 2002	17990.-
MDK 2 ARMAGEDDON	17990.-
MOTOGP	17990.-
NBA LIVE 2002	HIVJ
NHL 2001	19990.-
NHL 2002	17990.-
ONI	17990.-
ONIMUSHA WARLORDS	17990.-
PARIS-DAKAR RALLY	16990.-
QUAKE III	
TEKKEN TAG	17990.-
TIME CRISIS 2	16990.-
TIME CRISIS 2 +LIGHTGUN	HIVJ
TWISTED METAL BLACK	HIVJ
UEFA CHALLENGE	16990.-
UNREAL TOURNAMENT	19990.-
WILD WILD RACING	17990.-
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	HIVJ
X SQUAD	19990.-
ZONE OF ENDERS	19990.-



COLOR GAMEBOY JÁTÉKOK

COLOR GAME BOY

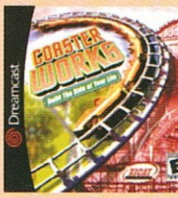
10 PIN BOWLING	9990.-
ALICE IN WONDERLAND	11990.-
ALICE IN WONDERLAND	11990.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-
ALONE IN THE DARK 4	9990.-
ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-
AUSTIN POWERS:OH BEHAVE...	9990.-
AUSTIN POWERS:WELCOME TO MY....	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BATTLETANX	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-
BOMBERMAN QUEST	9990.-
BUSTER SAVES THE DAY	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
DAIKATANA	9990.-
DEADLY SKIES1	11990.-
DEJA VU 1,2	9990.-
DINOSAUR'US	10990.-
DONKEY KONG COUNTRY	11990.-
DROPZONE	9990.-
ELEVATOR ACTION	9990.-
EUROPEAN SUPER LEAGUE	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
EXTREME SPORTS	9990.-
F/18 THUNDER STRIKE	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME WATCH GALLERY 3	9990.-
HERCULES /TITUS/	9990.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	9990.-
HEXCITE	9990.-
INDIANA JONES AND THE INFERNAL	11990.-
K.O. KINGS 2000	5990.-
KLAX	9990.-
KONAMI WINTERGAMES	9990.-
LAND BEFORE TIME	9990.-
LAS VEGAS COOL HANDS	9990.-
LEGO ISLAND 2	9990.-
LEGO STUNT RALLY	9990.-
LEGO:ALPHA TEAM	9990.-
LEGO:RACERS	9990.-
LITTLE MERMAID II-PINBALL FRENZY	11990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
LOONEY TUNES: RACING	9990.-
LOONEY TUNES:COLLECTOR MARTIAN REVENGE!	9990.-
MADDEN 2000	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MARIO TENNIS	11990.-
MAYA THE BEE	9990.-
MICRO MACHINES 1&2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
PACMAN	9990.-
PERFECT DARK	11990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE	9990.-
POKEMON CRYSTAL	HIVJ
POKEMON GOLD	11990.-
POKEMON PINBALL	11990.-
POKEMON PUZZLE CHALLENGE	13990.-
POKEMON SILVER	11990.-
POKEMON TRADING CARD GAME	11990.-
POWERPUFF GIRLS: BATTLE HIM	12990.-
POWERPUFF GIRLS: PAINT THE TOWNSVILLE GRE	12990.-
POWERPUFF GIRLS:BAD MOJO JOJO	12990.-
RAINBOW ISLANDS	9990.-
READY TO RUMBLE BOXING	9990.-
ROBIN HOOD (EA)	10990.-
ROBOCOP /TITUS/	9990.-
ROX	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SHREK	9990.-
SPY HUNTER+MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUXE	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
THE MUMMY RETURNS	11990.-
THE MUMMY	11990.-
THREE LIONS	9990.-
TINTIN:PRISONERS OF THE SUN	9990.-
TOM AND JERRY:MOUCE HUNT	9990.-
TONKA RACEWAY	9990.-
TOP GUN/FIRESTORM	9990.-
TOTAL SOCCER 2000	9990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
TUROK 3:RAGE WARS	9990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WARIOLAND 3	9990.-
WOODY WOODPECKER RACING	11990.-
XENA:WARRIOR PRINCESS /TITUS/	9990.-
ZELDA ORACLE OF AGES	12990.-
ZELDA ORACLE OF SEASONS	12990.-



HÍVJ!

SEGA DREAMCAST JÁTÉKOK

AEROWINGS	7990.-
BASS FISHING+CONTROLLER	29990.-
BLUE STINGER	7990.-
DEEP FIGHTER	7990.-
DINO CRISIS (D)	7990.-
DINOSAUR	7990.-
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II. (UK)	7990.-



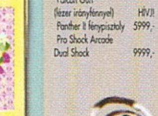


SPIRIT OF SPEED	7990.-
STAR WARS RACER	7990.-
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	7990.-
THE NOMAD SOUL	7990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	7990.-
WF ATTITUDE	16990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
ZOMBIE REVENGE	17990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	7990.-
GTA 2	7990.-
JIMMY WHITE 2	7990.-
MAKEN X	7990.-
PEN PEN	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	7990.-
RESIDENT EVIL 2.	7990.-
ROADSTER	7990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	7990.-
SONIC ADVENTURE	7990.-
SPEED DEVILS	7990.-



GAMEBOY ADVANCE JÁTÉKOK

ARMY MEN ADVANCE	16990.-
CASTLEVANIA	15990.-
F-ZERO	13990.-
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING	16990.-
JURASSIC PARK III/DNA FACTOR	16990.-
JURASSIC PARK III/PARK BUILDER	16990.-
KRAZY RACERS	15990.-
KURUKURU KURURIN	13990.-
LADY SIA	15990.-
LEGO ISLAND 2	16990.-
MARIO KART	13990.-
SUPER MARIO ADVANCE	13990.-
TWEETY & THE MAGIC GEMS	14990.-



KIEGÉSZÍTÔK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-



GAME BOY

GAMEBOY JÁTÉKOK

ADVENTURE ISLAND	6990.-
BIENE MAYA	9990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BUST-A-MOVE 2	6990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
DRAGON'S LAIR	7990.-
GODZILLA	7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
ISS SOCCER	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
LEGEND OF THE RIVER KING	9990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW	7990.-
MEGA MAN 2	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
NBA JAM '99	9990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	7990.-
NOTRE DAME	9990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON BLUE VERS.	11990.-
POKEMON RED VERS.	11990.-
POKEMON YELLOW VERS.	11990.-
SMURFS 2-TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	7990.-
TALE SPIN	7990.-
THE SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-



Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM





ICO



SHENMUE 2



SYPHON FILTER 3

AKTuális 44

Most már szinte biztos, hogy itt az ősz. A szerkesztőség hátsó udvarán álló hatalmas gesztenyefáról komótosan szállingóznak lefelé a sárga levelek, és néha-néha lepottyan egy-egy álmos macska is.

Mi viszont erőtől duzzadunk! Ezzel a novemberi számmal azt hiszem az 576 Konzol megdöntött minden országos, Európa, világ- és galaxisrekordot: rövidesen 5 évesek leszünk, és fennállásunk alatt a alap ára még **EGYETLEN** forinttal sem emelkedett, viszont a terjedelem folyamatosan csak nőtt – mint például most is. Amúgy "előkarácsonyi" ajándékként újból megemeltük 4 oldallal a mellékletet!

Sokat gondolkoztam, mivel lehetne még jobbá tenni a tartalmat. Arra jutottam, hogy a friss híreket ezentúl 4 oldalon nyomatjuk majd. Mivel ez egy elég felelősségteljes meló, ezért felvettem egy, a témát kisujjból kenő-vágó kollégát, mindenféle hírforrások ismerőjét, az eldugott japán nyelvű oldalak nyomozóját, név szerint Reikert. Remélem, őt is olyan lelkesedéssel fogadjátok és kedvelitek majd, mint a többieket!

Végül egy fontos kérés: szeretném ha megírnátok (MINDENKI!), hogy jelenleg milyen konzollal rendelkeztek, és a közeljövőben milyen típus vásárlását illetve beszerzését tervezitek. Erre azért van szükség, hogy az Xbox és a GameCube európai premierje után is optimálisan tudjam összeállítani a magazin tartalmát. A beküldők között izgi nyereményeket – sapkát, hátizsákot, PS2 játékot, matricát, pólót, csúzlit – sorsolunk ki (itt jobbra láthatjátok is őket).

Martin



JÁTÉK

MILYEN GÉPTÍPUSOD VAN?

Beküldési határidő: Január 10
Cím: Comgame 576 Kft.
1389 Budapest Pf.: 132

F1 JÁTÉK Nyertesek

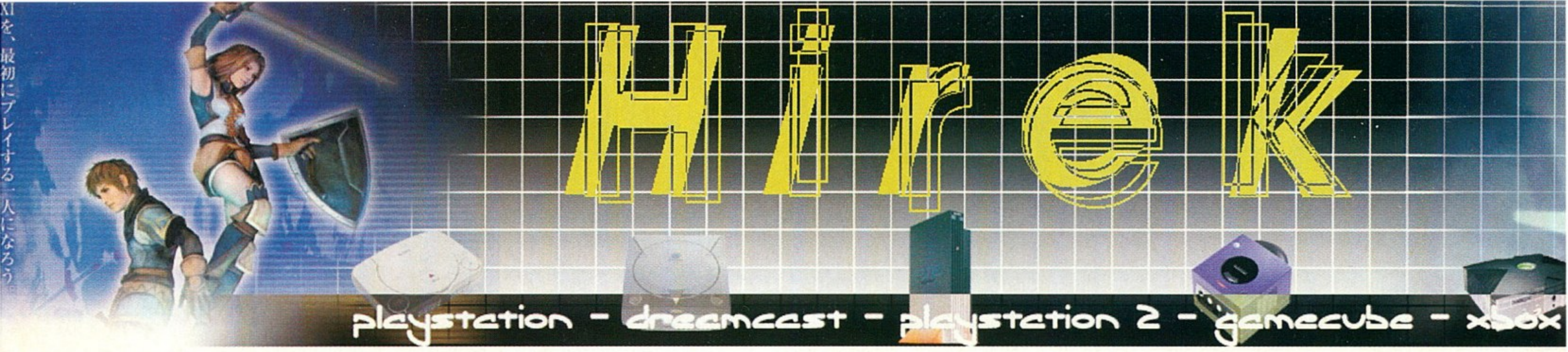
Gortka Imre – Csorvás
Ifj. Horváth György – Budapest
Király Zsolt – Balassagyarmat
Simon István – Teskánd
Gömböcz Róbert – Győr
Tóth Rudolf – Tapolca
Tóth László – Zalaegerszeg
Ifj. Horváth György – Budapest
Borszéki Zoltán – Baja
Hermann Zsolt – Fegyvernek
Kinyik László – Nyíregyháza
Varga Tünde – Halmajugra
Szécsényi Roland – Kistarcsa
Kiss tibor – Kecskemét
Rácz Zoltán – Debrecen
Bordács Gyula – Fehérvárcsurgó
Rikker Gilbert – Balatonberény
Kilencz András – Szabadszállás
Nagy Beáta – Derecske
Szűcs János – Hajdúszoboszló
Horváth Péter – Hegyeshalom

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1136 Budapest, Gergely Győző u. 17.
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Recent Kft.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1389 Bp. Pf.: 132.
Website: www.576.hu

Címlap: ICO



FINAL FANTASY XI

PLAYSTATION 2, PC

Vana Dir varázslatos világába kalauzol el bennünket az első online, valószínűleg komoly tömegeket vonzó Final Fantasy. Mágia, bűbáj és fejlett technológia békésen fér meg egymás mellett ebben a képzeletbeli univerzumban, amit számtalan faj népesít majd be; köztük mi, emberek. Hat fős csoportok eredhetnek nagy jelentőséggel bíró kristályok nyomába, útjukat rengeteg barátságos (meg ellenséges) NPC segíti (respektíve nehezíti), hiszen a Squaresoft tervei szerint az FF XI online jellege ellenére erősen történetorientált lesz (a jelenlegi "20 évvel ezelőtt egy mindent eldöntő csatában aratott az emberiség végső győzelmet a sötétség erői felett, most azonban ismét komor felhők gyülekeznek – a Gonosz újjászületett." klisé remélhetőleg kap még némi gyurmázást). A PS2 és PC verziók fejlesztése szimultán halad; külön érdekesség, hogy a Japánban már 2002 márciusában hozzáférhető változat a Phantasy Star Online-tól inspirálva eleve kétnyelvűnek készül. Valós időben történő kommunikáció természetesen lesz, a nyelvi akadályok áthidalásának módja azonban egyelőre ismeretlen.





FREQUENCY

PLAYSTATION 2

Érdekes és rendhagyó a bostoni Harmonix zenei játékának alapötlete. Szerencsére semmi köze a PC-n és Mac-en két évvel korábban megjelent frEQuency 99 című zenei kísérlethez – ez egy friss gondolat, egy új ötlet. Első ránézésre a klasszikus játéktermi Tempest és a Japánban napjainkra már őrületté fokozódott Beatmania (vagy Bemani, ahogy ott becézik) sorozat fúziójáról van szó. A gép elindítja a zenét majd rajtunk a sor, hogy tartva a tempót és a ritmust leütánozzuk valamelyik hangsávot – dobot, basszust, gitárt, vokált, stb. – ehhez természetesen pozícionálnunk is kell. Hogy még izgalmasabb legyen a dolog, a Frequency különféle, ám kivétel nélkül pörgő ritmusú zenei stílusokat tálal majd olyan ismert előadóktól, mint az Orbital, a Juno Reactor, Powerman 5000, Roni Size (aki Kruder és Dorfmeister mesterek keze alatt szól igazán jól :), Paul Oakenfold, a dán house úttörő Funkstar De Luxe, Meat Beat Manifesto, The Crystal Method, Fear Factory, No Doubt vagy a Dub Pistols. A játékot egyszerre akár négy játékos is játszhatja, valamint lehetőség lesz élő online multiplayer jam szesszióra. Saját remixeinket elmenthetjük majd elküldhetjük barátainknak kihívás gyanánt. Megjelenés még az idén.



GENMA ONIMUSHA

XBOX

A Capcom Flagship elnevezésű brigádja keveri újra az időközben több, mint kétmillió példányban elkelt PS2 sikerjátékot az ikszre. Az átirat számos tarkabarka innovációt tartalmaz: új helyszíneket, új ellenfeleket és új kosztümöket, új átvezető animációkat, Dolby Digital 5.1-es Surround hangot - a történet valamint hőseink azonban a régiek - Nobunaga nagyúr ellen az ázsiai régióban mérhetetlenül populáris Takeshi Kaneshiroról (hazai, művészmozik felé is elvetődő közönség a "Chungking Express"-ből ismerheti) mintázott Akechi Samanosuke és a szebbik nem képviseletében Kaede, a konoichi* veszi fel a harcot (*így nevezik hazájukban a rettegett árnyékharcosok női variánsát). Lehetőségünk nyílik továbbá számos új harcmodor kipróbálására és frappáns újítás az is, hogy a démonok szintén fognak lelkeket fogyasztani, elhappolva azokat bátor harcosunk orra elől - ettől természetesen némiképp virgoncabbá ergo nehezebben lecsaphatóvá válnak majd. A munkálatokat Keiji Inafune (az Onimusha mellett többek között a Resident Evil 2 producere) gondosan felügyeli, így látszólag semmi és senki sem állhat a 2002 tavaszára kitűzött megjelenés útjába.



GRAN TURISMO CONCEPT 2001 - TOKYO MOTOR SHOW

PLAYSTATION 2

Kiegészítő lemezekkel hosszabbíthatjuk majd meg a GT3 A-Spec egyébként se nyúlfarknyi élettartamát – ezek közül elsőnek a Tokyo Motor Show-n debütált Concept 2001 érkezik, már a jövő év elején. Nevéhez hűen a Concept a kiállításon bemutatott prototípusokat hivatott otthonainkba szállítani, szám szerint húszat. A konkrét kínálat: Daihatsu Copen, Honda Civic Type R, Honda Integra Type R, Honda NSX-R, Honda Dual Note, Mazda RX-8, Mazda Atenza, Mazda RX-7 Type R Bathurst, Mitsubishi Lancer Evo VII Rally, Nissan GT-R Concept, Nissan R34 Skyline GT-R M-Spec, Nissan Fairlady Z, Nissan Skyline 300GT, Nissan Premera 20V, Subaru Impreza WRX Prodrive Style, Toyota Altezza Gita AS300, Toyota Soarer 430SCV, Toyota WiLL VS, Toyota Pod valamint a Toyota RSC. Garázs, GT mód és egyéb nyalánkságok sajnos mind-mind kigyomlálódtak – a Concept 2001 az arcade módon kívül más lehetőséget nem kínál a játékra az autósportok szerelmeseinek. A 20 autóhoz kapunk 5 pályát is (egyelőre találgatások tárgya, vajon újak lesznek-e, vagy az eredeti játékból átemeltek) és egy ígéretet, miszerint hasonló GT kiegészítő csomagok várhatóak még a jövőben is.





RALLISPORT CHALLENGE

XBOX

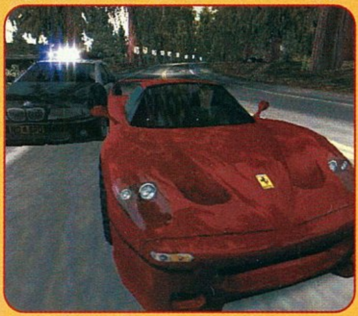
A Colin McRae sorozat (már úton a Colin 3 PS2-re!) új kihívója egyelőre kizárólag a Microsoft gépére érkezik. A fejlesztő svéd Digital Illusions az újkori konzoltörténelem folyamán olyan autós játékokkal próbálkozott, mint a Rally Masters, a Nascar Heat vagy a Motorhead sorozat – az igazi áttörés azonban még várat magára (mi továbbra is a számítógépes flipperekhez asszociáljuk a céget, de ez változhat – az idő múlásával ugye a Codemasters név is már inkább nívós autóverseny jelez, mint végeláthatatlan 8-bites Dizzy sorozatot :). 25 gépezet volánja mögé ülhetünk be (a gyártók között az Audi, a Lancia; Subaru, Ford, Mitsubishi... szóval majd' minden, a rally világában domináns márkanév), hogy négy különféle játékmódban tegyük próbára képességeinket (ezek a "hagyományos Rally", a "RallyCross", a "Dombmászás" illetve a "Jeges verseny"). A változatos időjárási viszonyok és az erre reagáló környezet ma már nem elvárás, hanem követelmény; a valósághű sérülések pedig mindig meleg fogadtatásra találnak. Maximum négy játékos söpörhet kavicsot és földet egymás arcába osztott képernyőn, legkorábban az eljövő tavasszal.



THE NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

PLAYSTATION 2

Az NFS aktuális inkarnációja is rendben jön az aktuális konzolra, a megjelenés pedig 2002 második negyedévében aktuális. A kis kiadókkal ellentétben az EA természetesen ismét megengedhette magának, hogy több, mint 20 egzotikus járgányt licenszeljen – köztük a Ferrari, Lamborghini és Porsche istállókból. A várhatóan változatos kihívásokat nyújtó 12 pálya és a különféle versenymódok (a szokásos nyeremények: új autó, új pálya, új játékmód,...) mellett a rend éber őrei a javított mesterséges intelligenciának köszönhetően megkülönböztethetően eltérő személyiséggel rendelkeznek majd – ha ez se lenne elég, hagyományos osztott képernyő segít az élő ellenfelek négykerekű párbajait orvosolni (ha a nyájas olvasó is szeretne ehhez hasonló nyelvészeti cigánykerekeket produkálni: nekünk négy óra intenzív Super Mario World 2 meg némi égetett szesz elkonzumálása után sikerült ezt összehoznunk). A "Sebesség utáni Sóvárgás" PS2 változatát a kanadai Black Box készíti – legutóbbi autós fejlesztésük a Nascar 2001 (PS) volt.



LOOSE CANNON

XBOX, PC

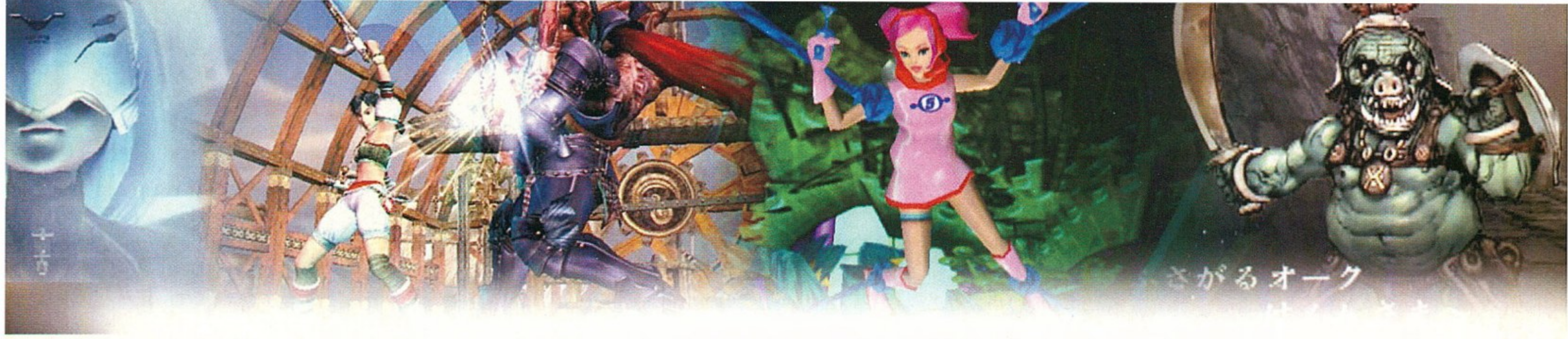
Amikor a Roberts fivérek annak idején a kreatív szabadság hiányára hivatkozva elhagyták az Electronic Arts égisze alatt működő Origint, velük tartott a cég néhány magas kaliberű munkatársa is, köztük Tony Zurovec, a Crusader: No Remorse-szal elindított sorozat szülőatyja. Az ő agyából pattant ki a Loose Cannon, ami mint PC-s játék született és eredetileg 1999 karácsonyára kívánt megjelenni (akkor még Highway Knight címmel). A sors furcsa fintora, hogy Robertsék Digital Anvil-jét anyagi nehézségeiből csak a Microsoft tudta kihúzni (felvásárlással) és hogy a történet azóta egy picit le lett koppintva. A Loose Cannon hőse ugyanis egy fejvadász (Ashe), aki a jövő "anarchia" államformájú Amerikájában próbálja megkeresni kenyerét. Kilenc amerikai nagyvárost szabadíthatunk meg bűnözőktől jó pénzért, a városokban (és között) különféle, szabadon fejleszthető járgányokkal közlekedhetünk. Ashe nem szakállas és a játék zenéjét nem Richard Jacques szerezte. A Mad Max életérzés valamikor 2002-ben tör majd ránk, a forgalmazó Microsoft biztosítja, hogy kizárólag XBoxon és PC-n (az Xbox verziót a Sinister Games kódolja és az Unióban a Ubi Soft terjeszti).



SEAMAN: THE FORBIDDEN PET

PLAYSTATION 2

A Yoot Saito vizionárius kommandírozta Vivarium most a Dreamcast-os Seaman továbbfejlesztett változatával bíbelődik. A "Monty



Python és az Élet Értelme" c. filmben látott haltestű, emberarcú lényekre igencsak hasonlító



Seaman jelentős evolúción esett át az elmúlt időszak alatt. A PS2 változatban a már ismert halember és békaember variánsok mellett a képekről immáron egy gyíkember is ránk vigyorog – a tervek szerint az "elfelejtett kedvenc" tehát végre elhagyja azt a bizonyos ak-



váriumot és nekiáll meghódítani a szárazföldet is. A játék annak idején a szokásos, Pokémon-inspirálta lénynevelés mellett fejlett mesterséges intelligenciájával hívta fel magára a figyelmet valamint azzal a ténnyel, hogy a játékosnak lehetősége nyílt értelmes társalgást folytatni neveltjével. A Dreamcast esetében ezt egy, a memóriakártya nyílásba nyomható speciális mikrofon periféria tette lehetővé – hogy ezt a Vivarium a Sony masináján hogyan készül megoldani, egyelőre nem kötötte az orrunkra. Érkezés valamikor 2002 harmadik negyedévében.

SHADOW HEARTS

PLAYSTATION 2

Történetünk 1913-ban kezdődik: Alice Eliotot, egy jól ismert, ám időközben rejtélyes körülmények közt elhunyt ördögűző lányát a Japán Birodalmi Hadsereg vonaton szállítja Kínába.

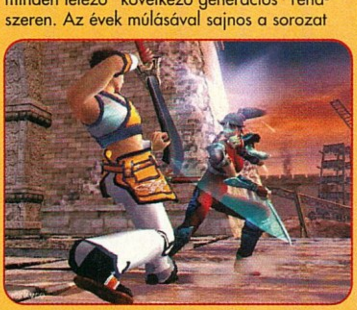


Annak reményében, hogy a lány segítségével sötét terveit sikerül majd megvalósítania, egy (a társadalom perifériájára szorult) mágus próbálja meg őt elrabolni – szerencsére hősünk, a félig orosz, félig japáni Urmnaf Bort Hyuga időben lép színre. A gonosz átmenetileg hoppon marad, számunkra pedig kezdetét veszi egy hosszú, Ázsiát és Európát átszelő utazás. Nyomunkban az iszonyú haragra gerjedt mágussal és a közben több frakcióra szakadt japáni hadsereggel egyedüli esélyünk Urmnaf különleges képessége: a fiatalember egy harmonixer – olyan valaki, aki különféle teremtmények alakját (és erejét) tudja felvenni. További segítőink Syushin, az öreg kínai mágus, Keith Valentine, a vámpír, Harry, az árva gyerekek vezetője ("Valahol Európában...") és Margaretta Zelle, aki foglalkozását tekintve nemzetközi kémnő. A Koudelka után ez az egykori Square alkalmazottak alapította Sacnoth második expedíciója a klasszikus szerepjátékok világába. Kétségek merültek fel ugyan a játék angol verziójának érkezésével kapcsolatban, de a Midway szerencsésen eloszlatott minden gyanakvást. Decemberre érkezik.

SOUL CALIBUR 2

GAMECUBE, PLAYSTATION 2, XBOX

Lelkünk harci tüzét továbbra is táplálni kívánja a Namco, a változatosság kedvéért most minden létező "következő generációs" rendszeren. Az évek múlásával sajnos a sorozat



egyre inkább hajlamot mutat a fegyveres és puszta kézzel folyó harcot reprodukáló programok közti, egyébként is papiruszvékony fal átszakítására – a második rész (az eredeti Soul Calibur) már sikerrel száműzte a Soul Edge (Európában Soul Blade) remek és kihívásokkal teli "elhasználódó fegyverek" sematikáját (ha túl sokat védekeztünk, fegyverünk egy idő után nem bírta tovább a rázúduló csapások erejét és egyszerűen eltörött – ezután már csak puszta kézzel tudtunk harcolni), a Calibur 2 pedig további lépéseket tesz majd a Tekken sorozat felé, ami igencsak meglepő, hisz így a Namco önmagával is rivalizál. Új arcok (köztük Tarim, a Szélszentély Szüze); régi, elcsépelt történet ("Már csaknem elcsendesült minden, amikor a démoni Soul Edge visszatért, hogy ártatlanokat mészároljon – vajon meg lehet állítani az őrült pengét?") és sűrű homály borította megjelenési dátum jellemzi a jelenleg még "legjobb" verekedős játék folytatását.

PRIDE

PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE, PC

Az 1997-ben Japánban útjára indult PRIDE akkor 40,000 embert vonzott a Tokyo Domeba, akik saját szemükkel akarták látni amint a brazil Rickson Gracie péppé veri a hazai Nobuhiko Takadát – azóta állítólag ez lett a földkerekség legpopulárisabb kevert műfajú harc-



művészeti rangadója. Érthetően nagy üdvrivalgás fogadta hát a bejelentést, miszerint az évente megrendezett eseményből játék is készül – benne az összes ismertebb harcossal (mindegyikük 5,000 poligon körüli rekonstrukcióval), izzadsággal, vérrel és más "speciális effektusokkal" fűszerezve. Korra, nemre és súlyra való tekintet nélküli nevezés, valószínűleg nem létező szabálykönyv – a fejlesztő Anchor előző játékához hasonlóan (UFC – a bajnokság, amit túlzottan "kötetlen" stílusának köszönhetően már csak egy maroknyi USA tagállamban nincs betiltva) a PRIDE olyan "sportlicenc", ami a "profi" pankráció cirkuszi jellegétől eltérően inkább a B mozik titokban megtartott ligáira hasonlít és éppen sportszerűtlensége miatt nem nevezhető sportnak. Fejlesztés alatt szinte minden platformra – elsőként a PlayStation 2 változat fut be 2002 második felében, a Capcom ill. nálunk a THQ gondozásában.

WIZARDRY: TALE OF THE FORSAKEN LAND

PLAYSTATION 2

Előkelő pedigrével rendelkezik az Atlus új, amerikai stílusú RPG-je, hisz a sorozat nyugatról indult útra (A Wizardry-t egykor útnak indító, New York városában a cseh bevándoroktól leszármazott Sirotek család alapította Sir-Tech még ma is töretlenül gyártja PC-re az új epizódokat) és mindenki nagy meglepetésére Japánban horgonyzott le - az igazi rajongótábor ma már a felkelő nap országában található. Az új mesében Duhan királynője eltűnt és látszólag csak a mi hat fős gárdánk tud segíteni. A probléma gyökerei (mint minden gyökér) a földfelszín alatt lelhetőek meg – az alvilágba cipelték ugyanis szóban forgó asszonyt a démoni seregek. A varázslás különféle varázskövek összekombinálásával oldható



meg – ezeket nem árt szorgosan gyűjtögetni, hisz a program epikus összecsapásokat is kilátásba helyez: egyszerre akár 12 ellenfél is szorongathatja hőseinket. Érdekes továbbá a program "Bizalom" rendszere: csapattagjaink egymáshoz fűződő viszonya, de még a felálláson belüli pozíciója is új varázs- és harcos kombókat eredményezhet. Alkalomadtán pedig összefuthatunk magával a CSUPA NAGYBETŰVEL BESZÉLŐ Kaszással is. A Racdym (Trap Gunner, Snowboard Kids) fejlesztette játék angol verziója december elején kerül az európai boltok polcaira.

SPACE CHANNEL 5 PART 2

DREAMCAST, PLAYSTATION 2

Miután az első benyomás ("ez a valami egy évtizeddel veti vissza a játékevolúciót") komoly függőséggé alakult (sokadik "na jó, még egy próbálkozás, aztán ne lássam többé"), az ember kénytelen belátni: Tetsuya Mizuguchi, a SEGA "überproducere" már megint valami ké-



nyelmetlenül maradandót alkotott. Az űr végtelen sötétjéből új, mindennél színesebb és kábítóbb muzikális fenyegetés érkezik (az Odoridan faj), tudósít élőben az Ötös Űrcsatorna. Ami a grafikát illeti, az eredeti játék MPEG videó háttereit felváltották a poligon díszletek, lófráló riporterlányunk ruhatára pedig jelentősen kibővült – olyan mértékben, hogy külön öltöző áll majd rendelkezésére a helyszínek közti szünetekben. Maga a játékmenet gyökereiben nem változott: feladatunk ismét az idegen megszállás lesöprése a táncparkettről, géppuskalábunkkal és a megtorlást ugyan kicsit lassabban adagoló, de mindig megbízható lézerpisztolyunkkal. Érdekes addíció a különféle hangszerekkel vívott párbajok sorozata, de amit igazán keblünkre kapunk majd, az a két játékos mód, amit pillanatnyilag az UGA emberei megerősítettek, de nem mutattak be. Az Odoridan invázió jövő tavasszal ropja be magát a magyar boltokba.

XENOSAGA EPISODE I: DER WILLE ZUR MACHT

PLAYSTATION 2

Germán valamint héber mitológia és jelképrendszer itatja át az emberiség mechanoid jövőjét a Namco új szerepjátékában. Krisztus után 4767. Hőseink, Shion Uzuki, az android KOS-MOS és Momo, az emberi klón az Elsán, egy mozgékony, Lohengrin osztályú kis csem-



pészhajón erednek a Zohar névre hallgató ősöreg, mindenható lény nyomába. Az Elsa háromtagú legénységével kiegészülve útjukat ármány, intrika és az emberiség halálos ellenségei, a Gnosis (rejtélyes, árnyékszerű faj) nehezítik. Ahogy arról már korábban tudósítottunk, a fejlesztő Monolith-ot javarészt egykori Square alkalmazottak alkotják, legtöbbjük dolgozott az 1998-ban debütált, ma már legendás Xenogears-en. A történetet Tetsuya Takahashi írta és rendezte; de azonos a két játék művészeti vezetője (Yasuyuki Honne) és a karakterek vagy a mechanikus design megálmodói is. Nagy örömünkre szolgál, hogy a játékban hallgató, több, mint félszáz opuszt Yasunori Mitsuda (a Chrono Trigger zeneszerzője) komponálta és a Londoni Filharmonikusok ("Csillagok Háborúja") adják majd elő. A "Hatalomakarás" alcímmel ellátott történet decembertől lesz kapható a japáni kereskedőknél.

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

PLAYSTATION, GAMEBOY ADVANCE, GAMEBOY COLOR, PC

Hogy mekkora felelősséggel járó feladat egy nyúlfarknyi hír megírása, mi sem bizonyítja



jobban, mint a J. K. Rowling könyvéből időközben jelenséggé duzzadt Harry Potter. Az



Argonaut promó anyagát egyszerűen lefordítottuk – szerencsére az utolsó pillanatban ("a biztonság kedvéért") belenéztünk a Tóth Tamás Boldizsár fordította magyar kiadásba is ("Harry Potter és a bölcsek köve") – nos, jó szokás szerint nálunk a dolgok kicsit "átneveződtek". A könyv összes jelentős szereplője, helyszíne és történése helyet kap majd a játék-



ban; a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola (angol eredetiben a Hogwarts), Harry barátai, Hermione Granger és Ron Weasley, a Gringotts bank csillés utazása, Dumbledore igazgató, Draco Malfoy üldözése a seprűn miután az megszerezte az ügyetlen Neville Longbottom "Nefeleddgömbjét" (eredetileg "Remembrall"), a négy labdával játszott híres Kviddics (amiben az ifjú Potter a fogó szerepét tölti be); de kedvünkre gyűjtögethetjük a híres varázslók és boszorkányok képeit tartalmazó csokibékákat is. A méltán népszerű angol írónő regényéből (mély tisztelettel tekintünk mindenkire, aki korunk elsatnyult ifjúságában képes felkorbácsolni az olvasás utáni vágyat) az Electronic Arts igyekszik profitot kovácsolni. Megjelenés a filmadaptáció bemutatásával párhuzamosan – nálunk a karácsonyi káosz kellős közepén.

INNOCENT TEARS
XBOX

Apokalipszis – a végső, mindent eldöntő és mindent elsöprő háború. Lezajlott, a világ halott, romokban hever.

Gonosz és jó angyalok járják az elpusztult Tokió kietlen utcáit – a gonoszok a túlélő embereket vadásszák, hogy magukkal ragadják a



Pokolba, vagy egyszerűen felfalják őket. A jók megpróbálják megmenteni azt, akit csak lehet. Hősünk Haruaki is egy angyal, aki kétségbeesetten próbálja meg felkutatni a rossz oldalra csábított barátnőjét, Kagarit. Haragvó és harcos angyalokból toborozhatunk öt fős csapatot, a csata körökre osztott formában történik, az FF Tactics mintájára, míg a történet klasszikus RPG vonalvezetést követ. A szereplők bűbájosak és félelmetesek egyszerre. Hiroyuki Utatane (a "Seraphic Feather" manga elkövetője) tustolla vetette őket papírra, ezt figyelembe véve az előbbi tény már korántsem meglepő. A japán változatot számos ismert seiyuu ("szinkronszínész") hangja gazdagítja, köztük Kikuko Inoue, Megumi Ogata, vagy éppen Michie Tomizawa (Sailor Mars és a Sakura Wars Sumire Kanzaki-ja). A játékot a Global-A kezdte el fejleszteni még 2000 elején DC-re, most újfent fókuszba került az XBox verzió apropóján. Adás vége. Semmi, csak a csend. Az angyalok nesztelenek.

OUTCAST 2: THE LOST PARADISE
PLAYSTATION 2, PC

1999-ben néhány ezer szerencsés PC tulajdonos már tehetett egy kirándulást az Adelpha bolygóra és akik ott jártak, soha nem felejtik az élményt (értsd "kevés rajongója van a programnak, de azok fanatikusok"). Két, örök-



kévalóságnak tűnő év után végre ismét visszatérhetünk a Talan civilizáció lakta planétára, immáron a PlayStation 2 erejének köszönhetően. Végleg elbúcsúzunk az első rész voxel (volumetrikus pixel) motorjától, ami szép volt ugyan, de minek, ha mindezt fel lehet építeni poligonokból is (a hozzánk eljuttatott tájékoztató anyag erőteljesen öntömjénez: "a saját fejlesztésű – forradalmi - Himalaya névre keresztelt poligon motor olyan részletességet biztosít majd, hogy minden egyes fűszál külön lenghet a szélben"). A fejlesztő belga Appeal szerint a program zsánerét tekintve "túlélő-kaland", ami meglepő módon tényleg jobban illik a játékra, mint a forgalmazó Infogrames "interaktív mozija". A történetről csupán annyit tudni, hogy a Talanok városait egy magasan fejlett idegen faj támadta meg és ki más tudná őket kihúzni a csávából, mint hősünk, Cutter Slade. Hamarosan ismét messiási szerepkörben tetszeleghetünk hát, előbb PS2-n, majd (sokkal) később PC-n.

REZ
DREAMCAST, PLAYSTATION 2

A jó öreg DC kap még gyógyszert, függetlenül a már feladott utolsó kenettől. Emberünk ismét Tetsuya Mizuguchi (SEGA Rally, Space Channel 5), aki vagy a: első osztályú anyagot szív (amit kétlünk és kivétel nélkül elítélnénk), vagy b: egy lángész (ez utóbbi a valószínűbb). Új játéka, a "Rez" egy érdekes, zenei 3D "shoot 'em up", amiben feladatunk az Eden nevű mesterséges intelligencia megjavítása lesz. A cyberűr fantasztikus világában az ellenséges vírusokat / anomáliákat szanaszét lőve azok mind egyedi hangot és vizualitást eredményeznek, ami új rétegként simul rá az eredeti helyszínre és zenei aláfestésre. Dióhéj-



ban: ahány játék, annyi új játékélmény. Mizuguchi-san ismét kitolta az audiovizuális művészetek határait. A Dreamcast 60 Hz-re élesített változatát még az idén tulajdonunkba vehetjük a Big Ben Interactive jóvoltából, a PS2 verzió nálunk a jövő év elején követi két fajta csomagolásban: regular (hagyományos) és limited (korlátozott példányszámú) – utóbbi tartalmazza majd a Trance Vibrator elnevezésű, USB portba nyomható kiegészítőt, ami "jelentősen növeli az immerziót". Bármilyen furcsa, ezt most megálljuk kommentár nélkül :).

GBA MOLOTOV

Már horizonton az első valós idejű stratégiai játék, a **Wizards**. Talismania földjének 30 helyszínén keresztül kell egyre duzzadó seregeinket biztonságban átvezetnünk, hogy a végén oda tudjuk csapni egy jót a világot uraló elvetemült Kun-Mara varázslónőnek. Kun-Mara standard gonosz élőhalott hadsereg & társai kiszereléssel bír, szóval csak óvatosan. A Bits Studios színes Gameboyon osztatlan sikert aratott Warlocked folytatása 2002 első felében várható, link kábelen folytatható vad négy játékos összecsapásokkal. Martina Hingis, Seles Mónika, Serena Williams, Lindsay Davenport, Jelena Dokic és még 15 profi női teniszező agykontrollját vehetjük át a Konami **Power Pro Tennis - WTA Tour Edition** c. játékában. Intuitív irányítás, 10 pálya, négy játékos üzemmód, echt Woman's Tennis Association licenc és egy PlayStation 2 változat vár még ránk (utóbbi természetesen magasabb szintű grafikával). Közben ismét a Bits Studios veszi át a szót – felülnézetes, vízi-robogós **Jet Riders** c. versenyük három világrész 21 helyszínére invitálja a tömegközlekedésen is játszókat. A GBA képességeihez mérten impresszív víz- és hullám-animációk mellett kellemes addíció, hogy a négy játékos mód életre keltéséhez elég lesz egyetlen cartridge. A hónap harmadik hordozható sportja (nem, nem zsebhoki :) a Hands On Entertainment focija, a **World Advance Soccer - Road to Win**. 64 ország több, mint 1600 minijátékokban kedvünkre alakítható játékosa lép majd pályára, a cél természetesen a világbajnoki cím megszerzése. Mindhárom játék 2002 februárja körül érkezik. A díszdobozos kiadások gyűjtőinek nagy kedvence, a **Lunar: Legend** (PS, Saturn, SEGA CD) klasszikus japáni RPG tenyészetből származik, a Working Designs előadásában. A Silver Star Story lehetőségekhez mérten "tökéletes" konverziója ugyan letisztogatta egy kicsit a játékot (az összes 32-bites átvezető animáció és a remek szinkron is az enyészeté lett) de a tervek szerint a SEGA CD verzió minőségét sikerül majd rekonstruálni. A szerepjátékot Japánban a GameArts, nálunk tehát feltehetően a UbiSoft forgalmazza majd (2002 nyár). A Dragon Quest (Dragon Warrior) világában játszódik az Enix Toruneko no Daibouken Advance (angol címén **Torneko: The Last Hope**) c. játéka. Ez ugyancsak egy régi, PlayStation-ös RPG direkt konverziója. Megszerzett ám nagy becsben nem tartott tárgyainkat kábelen kereskedhetjük majd el. A folyamatos változatosságot véletlenszerűen generált alaprajzok biztosítják. Szintén 2002 tavaszán érkezik a verekedős **Guilty Gear X Advance Edition**. Nem ez lesz a GGX első zsebben is tárolható változata, de erős a gyanúnk, hogy a korábban kizárólag WonderSwan-re megjelent Guilty Gear Petit nem sok hazai játékos gyűjteményét gyarapítja. Akárcsak a DC ill. PS2 változat, a GBA átirat is a játéktermi eredetit követi, kiegészítve egy, a Tekken Tag rendszeréhez hasonló 2-2 ellen ill. egy 3-3 ellen móddal. A Marvelous műhelyéből menetel kifelé egy másik legendás sorozat új epizódja is, a **King of Fighters EX: Neo Blood**. Kronológiailag a Neo Blood ugyan az 1997-es összecsapás után játszódik, ám érdekes módon az 1999-es változatban bevezetett csapásmérő rendszer is implementálva lesz. A csapásmérő ("Striker") olyan karakter, akit a harc hevében segítségül hívhatunk ugyan, de szólóban nem játszható. A 18 harcost (köztük számos új karakter, mint pl. Moe Habana - egy 18 éves lány, aki családja ősi eredetű harcművészetét gyakorolja), 2 főellenséget, 10 csapásmérőt és link kábel támogatást felvonultató bunyó hozzánk az eljövendő év májusában érkezik, a Sammy és a Majesco közös forgalmazásában.

KONVERZIÓKAVALKÁD
XBOX, GAMECUBE, PLAYSTATION 2

A jelenlegi divattrend, a "multiplatform stratégia" látszólag magával ragadta az egész ipart. Az Eidos az eredetileg Dreamcast-ra tervezett konzolos **Commandos 2: Men of Courage** megjelenést gyorsan átteleportálta Xboxra (PS2 megjelenés marad, lehet visszaülni). Ugyanerre a platformra szánja a Konami a **Silent Hill 2: Restless Dreams** alcímmel felcicomázott konverzióját. Dícséretes, hogy a már megszokott kozmetikai beavatkozások mellett egy új játékmódot is sikerült rátuszkolni a decemberben megjelenő lemezre. A "Born from a Wish" cselekményszálat választva lehetőségünk lesz Maria szerepében végigvinni a játékot - az új perspektíva kb. 4 ~ 6 óra tiszta játékidővel kecsegtet. Kevésbé erőltette meg magát a LucasArts a **Star Wars - Starfighter Special Edition** átiratával. Nagyobb felbontású textúrák, gyorsabb képfrissítés, rövidebb töltési idő, 5 bónusz küldetés és 3 újabb multiplayer játékmód (köztük a populáris "Szerezd meg a zászlót"), mindez még mindig a Microsoft XBox divíziójának gépén. A Nintendo Játékkockája a változatosság kedvéért egy eddig kizárólag XBoxra fejlesztett játékot véshetett fel az egyre duzzadó megjelenési listájára. A **Cel Damage** kínálta esztelen autós csetepatét a torontói Pseudo Interactive fejleszti, a decemberi kiadásért az Electronic Arts felelős. Határozottan megnyerő a módszer, ahogy a játék a Jet Set Radio-ból megismert "cel shading" technológiát alkalmazza. Garantáltan sok szemöldököt fog még felhúzni - legyen elég annyi, hogy a kezdetben választható hat karakter közül nekünk a legnormálisabbnak egy domina tűnt :) Szintén GameCube-ra érkezik a korábban PS2-re bejelentett **James Bond in Agent Under Fire**, az Electronic Arts FPS / autós hibridje, jelentős változtatások nélkül (bár a jövő februári megjelenés bennfentesek szerint erősen függ majd a PS2 változat anyagi sikerétől). A még átirat nélküli Dreamcast játékok katalógusából a SEGA most Rieko Kodama veterán producer játékát (a hölgy ott bábáskodott a Phantasy Star sorozatnál is), a **Skies of Arcadia** (eredetileg Eternal Arcadia) névre hallgató RPG-t emelte ki. A megcélzott rendszerek: Nintendo GameCube és Sony PlayStation 2. Megjelenési dátumról valamint esetleges verziókülönbségekről egyelőre nincs tudomásunk. Végül a hihetetlenül populáris, jelenleg több, mint öt millió példányban elkelt Maxis PC szimuláció is besorakozott az érkezősávba: **The Sims**. Míg a Windows operációs rendszereket futtatók hamarosan egy teljes mértékben online változatát kapják a játéknak, addig a PlayStation 2 verzió az eredeti játékot és annak kiegészítő lemezeit tömöríti egyetlen DVDiszkre - 2002 végén.

MAZSOLÁZÓ

A kaliforniai San Jose-ban tartott Rambus Development Forum 2001-en jelentették be a várva-várt PlayStation 2 Linux Kit kiadását. Az X-Windows grafikus felületet használó operációs





rendszer lehetővé teszi csaknem az összes jelenleg elérhető Linuxos program futtatását a Sony fekete harcosán. A csomag az op-rendszert hordozó DVD-n és az ahhoz dukáló dokumentáción kívül tartalmaz egy USB csatlakozós billentyűzetet és egeret, valamint egy 40GB-os merevlemezt; na és persze ugyanúgy használható fejlesztésre, mint szórakozásra. Japánban már egy ideje piacon, $200 körüli áron (ott plussz 10/100 BASE-TX ethernet adapterrel) – a világ többi részébe a hivatalos szóvivő szerint "hamarosan" érkezik.

A Gran Turismo Concept lemez bejelentésével szimultán mutatta be a Logitech a GT-Force Cockpit Setup elnevezesű perifériát – az ülést



a Sparco szállította, a kormány és a pedálok hagyományos Logitech termékek. A tervezés valamint a gyártás fázisait maga Kazunori Yamauchi, a GT sorozat producere felügyelte. Sajnos európai forgalmazóról nincs tudomásunk.

Az XBoxot gyártó Flextronics Guadalajara mexikói városban létesített gyára garantálja, hogy az Újvilág X ellátása zavartalanul folyik majd. A Microsoft heti 100,000 gépet kíván a boltokba juttatni az ünnepek alatt. Találgatások kaptak szárnyra a japáni* piacra szánt dobozok körül is, tekintve, hogy ott a Flextronics új leányvállalatott nyitott; mint később kiderült, ez a részleg különféle ázsiai cégekkel karöltve kizárólag fejlesztéssel és kutatással foglalkozik – a japáni otthonokba kerülő konzolok nagy valószínűséggel mexikói vagy magyar gyártósorokról gördülnek majd le. (*a múlt század 40-es éveiben a japán jelző helyett a magyar nyelv még a japáni kifejezést használta.)

Az amerikai bolthálózatok számára bemutató jelleggel szétküldött, több mint 10,000 XBox között sajnos akadtak hibás darabok is. Az audio problémák mellett a DVD meghajtók kivárhatatlanul hosszú ideig töltötték a demókat, vagy a gépek egyszerűen fogták magukat és lefagytak – nem segített semmi, csak az újraindítás. A Microsoft hivatalos kommentárja szerint a gubancok csupán néhány gépet érintettek, míg a gép kritikusai szerint "szép számmal" akadtak defektes masinák. A mi feladatunk emlékeztetni az olvasót, hogy a tavalyi PlayStation 2 valamint a két évvel ezelőtti Dreamcast pályára állítás szintén nem volt problémamentes. A SEGA-nak a túlmelegedő és a gyári lemezeket nem olvasó gépek; a Sonynak rakoncátlankodó DVD meghajtók és a japáni gépek hibás BIOS-a miatt kellett sűrűn mentegetőznie. Nyugodt szívvel lehet tehát amolyan hagyományőrző jelleget tulajdonítani a dolognak :)

Az év végéig két új színnel bővül majd a Gameboy Advance színskála: ezek a narancs (Spice Orange) és a fekete (Jet Black). A narancs gusztusos.

Nagy szipogás kísérte az SNK Corporation hivatalos ravatalozását; sokan már magát a klasszikus 2D zsánert is temették, ami azért – és erről bárki meggyőződhet, ha átpörgeti e havi számunkat – enyhe túlzás. Az SNK 1978 júliusában kezdte meg működését és olyan klasszikus játéktermi alkotások fűződnek nevéhez mint a Vanguard, a Psycho Soldier vagy éppen a főszerkesztőnk gyűjteményében most szomorú aktualitást kapott Ikari Warriors. Saját játéktermi platformjuk, a NeoGeo MVS (Multi-Video System) ma is szerfelett populáris a kisebb játéktermek üzemeltetőinek és a játéktermi emuláció híveinek körében – ezen a platformon indult útjára az Art of Fighting, a Fatal Fury, a Samurai Shodown és a ma már kultikus The King of Fighters sorozat - gyakorlatilag ezek a sorozatok néhány év leforgása alatt az SNK-t Japánban a Capcom első számú riválisává emelték. A vállalkozást az a konzolpiac ellen intézett offenzíva patkolta el, ami az SNK NeoGeo Home Cartridge System fiaskójával kezdődött, a NeoGeo CD-vel folytatódott, majd 1997-ben a NeoGeo Pocket és Pocket Color hordozható szerkentyűkkel tetőzött. Ezek sajnos magas áruk valamint a Gameboy generációk világuralma miatt ítéltettek sikertelenségre. Ez év október 30.-i dátummal a 2D egyik utolsó prominens képviselője immáron hivatalosan is csődbe ment (Az egykori részvényesek a legújabb fejlemények szerint a céget felkaroló Aruze csoport és az SNK öt pénzembere ellen bírósági eljárást kezdeményeztek az oszakai bíróságon, hűtlen kezelésre hivatkozva).

Első ránézésre egy N64 kontroller variáns. Közelebbről szemügyre véve a rajta látható "Super Joystick TV Game" felirat arra enged következtetni, hogy ennek bizony valami köze lehet a kétes minőségű hamisítványairól elhíresült távolkeleti elektronikai iparhoz. De talán mégsem! A Mega Joy II egy konzol, ami ga-



mepad alakú – elég bele 4 db. ceruzaelemet kattintani majd benyomni a TV-be és voilá – a hetedik retromennyek máris ránkszakadtak. Mortal Kombat, Tetris, Super Dig Dug, Yie Ar Kung Fu, Burger Time, Track & Field, Pac-Man, Gradius, 1942... sorolni is hosszú - mind-mind tökéletes játéktermi kivitelben, beépítve a készülék ROM-jába. A Mega Joy II PAL rendszerű televíziókhoz csatlakoztatható, SCART vagy A/V kábellel és leggyorsabban a brit www.firebox.com online áruházból szerezhető be, 30 angol font kifizetése után.

Kiderült: a Matsushita DVD / GameCube hibridje a nagy N licenszpolitikájának köszönhetően nem kerül forgalomba Japánon kívül. Az



ottani boltokat december 14.-én megrohamozó, "Q" névre keresztelt kocka a hagyományos, 8cm átmérőjű GC lemezek mellett DVD, CD, VCD, CD-R, CD-RW és DVD-R olvasást is lehetővé tesz. Érdekes újítás az a riasztórendszer, aminek segítségével a szülők megszabhatják, mennyi időt töltsön csemetéjük a gép előtt – ugyanakkor veszélyes is, hisz kedvesünk könnyen visszaélhet vele (ugye senki se vágyik arra, hogy a gép a legizgalmasabb pillanatokban lekapcsolja magát csak mert az asszony az esti program védelmében előrelátóan megpiszkálta :) Különösen fájdalmas a hír azért is, mert a promóciós fényképeken a "kjút" Panasonic logó díszíti, ezt a márkanevet pedig tudomásunk szerint a Matsushita Japánban nem használja...

A SEGA november elsejétől havi $9.95-öt számít fel mindenkinek, aki a SegaNet hálózatot igénybe szeretné venni. A díj az eredeti Phantasy Star Online-on kívül gyakorlatilag minden interneten játszható Dreamcast játékot érint – aki továbbra is hálózati bisibasira vágyik (bishibashi ~ japán, jelentése: életre-halálra menő mérkőzés, azaz "deathmatch"), annak bizony elő kell halásznia a hitelkártyát. A PSO díjmentességét a SEGA azzal magyarázza, hogy ez a játék nem a SegaNet szerverein zajlik - planétánk jelenleg legpopulárisabb konzolos online játékának 300,000 aktív résztvevője tehát egyelőre biztosítva érezheti a szórakozását.

A lapzártát megelőző héten több, mint 10%-os értéknövekedést mutattak a Nikkei indexen a Konami részvényei. Az Államokban jelentősen megnőtt az érdeklődés egy bizonyos PS2 játék után – az elemzők szerint az amerikai játékosok még mindig a Talibán Terror nyomait nyögik és úgy érzik, félelmeiken meg a tehetetlenség nyomasztó érzésén csak egyetlen módon segíthetnek - ha Solid Snake bőrébe bújva parancsolnak megálljt a terrorizmusnak.
A 576 Konzol szerkesztősége szerint feleslegeges idekeverni a Tálibokat. Mi nem rettegünk, mégis bármelyikünk kész megverekedni a főszerkesztő Tyler Durden alteregójával néhány perc Dual Shock birtoklásért, mikor majd az anyag befut :)

A www.ncsx.com/ncs110501/gc_mod.htm címen fotókkal illusztrált útmutató magyarázza el készségesen, hogyan régiómentesíthetjük a Nintendo GameCube-ot két egyszerű lépésben, chip nélkül. A leírás a japán GC-hez szól, de nagy valószínűséggel használható lesz az euro modellekhez is.

Japánban a SEGA egy maroknyi ám jelentős céggel (köztük a Namco, a Softbank és az Avex Music)
új társaságot alapított Xsido Corporation névvel. Az unalmas internetes tartalomszolgáltatás mellett (ami egyébként is kizárólag az ázsiai területeket érinti) az Xsido máris nekilátott, hogy a Dreamcast különféle játékait átírja PC-re. Aki tehát valamilyen oknál fogva kihagyta a DC-t (és vágyainak tárgya nem készül más konzolra), most esetleg bepótolhatja. Angliából az Empire Interactive konkrétumokkal is szolgál: a Virtua Tennis és a Crazy Taxi PC konverzióját kalapálják össze éppen, míg az USA-ban az Activision a Hundred Swords forgalmazásához készülődik. Ahogy a SEGA a Saturn kampánymondatával már régen megjósolta: "A játék soha nem ér véget!"

2001. Január 20., Tokió. Yu Suzuki büszkén mutatta be 600 szerencsés meghívottnak a Shenmue: The Movie c. alkotást. A 90 perces mozi a Shenmue első fejezetét foglalja össze (természetesen a DC Shenmue motorjával és az eredeti átvezető jeleneteket felhasználva), angol nyelven, japáni feliratokkal. A "film" december 21.-től vásárolható meg DVD lemezen – egyelőre csak Japánban.

A THQ megszerezte a Rainbow Studios-t, jött a hír. Az ezután majd a THQ belső fejlesztőgárdájaként dolgozó arizonai Rainbow nevéhez olyan játékok fűződnek, mint a Motocross Madness vagy az ATV Offroad Fury. Jelenleg a Matt Hoffman BMX, a Splashdown és a Star Wars Racer II befejezésén fáradoznak, mindhárom játék természetesen a második Sony gépre jön.

Úgy tűnik, szegény Reiko Nagase (Ridge Racer Type 4) vesztett népszerűségéből a Namco-s grafikusok körében, mert az ötödik részben sokunk sajnálatára már mellőzték. Most külön sajtóbejelentés ismertette a Namco sportjátékainak új "image character"-ét. A höl-



gyet Hitomi Yoshino-nak hívják, 1983. szeptember 6.-án született, 162 cm magas és a vércsoportja A (a ketsuekigata (vércsoport) nagyon fontos szerepet játszik a japáni kultúrában - az A vércsoportú ember szerintük izgága, magába forduló, ugyanakkor őszinte és lojális). A tokiói lány imád kerekezni, bevásárolni, hobbija a "sport megfigyelés" és legközelebb a MotoGP 2-ben és az Alpine Racer 3-ban láthatjuk viszont. Lehet, hogy Nagase kisasszonyt nem is mellőzték, hanem egyszerűen csak kiöregedett a szakmából?! ;)

Az RPG Maker sorozat új tagját üdvözölhetjük az Enterbrain RPG School 5 c. programjának személyében. A hamarosan PS2-n megjelenő konstrukciós készlet a DC-s DreamStud!o-hoz hasonlóan minden kellő ambícióval rendelkező érdeklődő számára lehetővé teszi, hogy megalkossa álmai szerepjátékát. Bombasztikus forgatókönyvünk megírása után máris nekiláthatunk, hogy egy élő, lélegző 3D világot szerkesszünk karaktereinknek. Minden idők legjobb RPG-jének elkészítésében segítségünkre lehetnek az előre gyártott könyvtárak, bennük rengeteg felhasználható varázslat- és környezeti effektussal (eső, vihar, perzselő hőség). A szerkesztőt angol nyelvterületeken az Agetec forgalmazza majd.

Perel a Tecmo. A tokiói bíróság tárgyalja a Tecmo vs. meg nem nevezett kis japáni szoftvercég esetet, amiben meg nem nevezett kis japáni szoftvercégtől nevezett nagy japáni Tecmo ugyancsak nagy kártérítési összeget követel. A vádlott vállalkozás ugyanis a Dead or Alive 2 (PS2) egy olyan változatát dobta piacra, ahol az egyébként is merész idomokkal megálmodott hölgyek anyaszült meztelenül próbálják megtorolni egymáson sérelmeiket. A Tecmo képviselőinek szavai szerint pedig "ezek a játékon történt változtatások a készítők eredeti elképzelését perverz és beteges módon torzítják el".

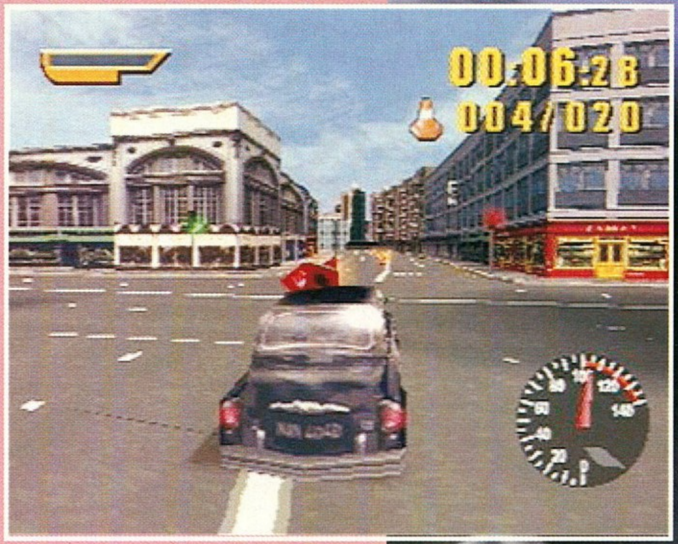
reiker@eigo.co.jp

The Italian Job

LENNE EGY KIS MELÓ, CORLEONE...

Ami a legfontosabb: ez a játék nem a Driver folytatása! Rengetegen gondolják a világ különböző pontjain, hogy a The Italian Job a Driver-csapattól egy újabb játék, de nem erről van szó. Ezt fontos leszögezni még így az elején, mert ez sok emberkét megtévesztheti. Beszéljünk a





játék történelméről az első körben.

Az "Olasz Munka" egy viszonylag sikeres sorozat volt Angliában, Michael Caine főszereplésével, melyben minden héten sikerül amolyan "Minden lében két kanál" stílusban, a kornak megfelelő kriminalisztikai történeteket megeleveníteni. Ez volt jó 30 éve. Aztán jöttek a játékok és a készítők visszanyúltak az angol TV aranykorához, előszedtek egy sorozatot, pont ezt, hogy ebből is játékprogram szülessen. Bár tény, hogy sok olyan próbálkozás volt, ami nem sikerült valami jól, mégis belefogtak az arcok.

Történetileg a játék egy csomó gengszterről szól, akik mindenféle munkát próbálnak véghezvinni Londonban, az Alpokban és Torinóban. Ez tényleg olyan mint a Driver! Bár nem azonos a készítőgárda, mégis azt kell mondanom, hogy a játék egy az egyben ugyanaz, mint a fent említett sikersorozat. Még a menük formája is erősen hasonló stílusú, persze ez nem jelenti azt, hogy feltétlenül negatívumként kell kezelni a történetet, egyszerűen arról van szó, hogy a készítők felvállalták, hogy megmutatják inspirációjuk forrását. Azért én ennyire nem merészkedtem volna messze, arról van ugyanis szó, hogy néhol szinte 100 százalékosan sikerült reprodukálni azokat a dolgokat és képeket, melyek a Driver sorozatot oly naggyá tették. Mindegy.

A különböző játéktípusok közül csak a történetről érdemes írni, így nem is nagyon térnék ki a többi részletre. Illetve egyet azért megemlítenék, ez pedig a Take a Ride, ahol elvileg ugyanúgy körbeutazhatjuk az adott várost, ahogy azt az amerikai verzióban tehettük. Itt azonban egy alapvető különbség van. A rendőrök mindenképp utánunk fordulnak és elkezdenek kergetni. Nem számít, hogy betartjuk e a sebességhatárt vagy megállunk a lámpánál. Idegesítő, mert nem tudtam egyszer nyugodtan végignézni Londont, sőt viszonylag hamar találkozunk egy pitykével, aki azonnal utánunk száguld.

Alapvetően két részre szeretném osztani az értékelést, pozitív és negatív pontokra. De mielőtt nekikezdenék (természetesen a negatívumok értékelésének elsősorban), egy-két semleges dolgot is megírnék, illetve olyan komponenseket említenék, melyek a játékba nem feltétlenül tartoznak bele, mégis hangulati elemnek zseniálisak. A főszereplő angoltudása olyan szinten működik, hogy első alkalommal fetrengtem a nevetéstől az erős cocney-akcentustól. Ez igazából csak azoknak számít, akik egy keveset beszélnek angolul, de egy nyelvész napokig tudnál elemezni a fickó kiejtését. Az autók típusa is viszonylag semleges tulajdonsága a játéknak, elég sok kocsival száguldozhatunk (már ha beszélhetünk száguldásról, ugyanis alkalmanként örömittasan ujjongtam, amikor sikerült elérnem a 60-as csodahatárt). A Mini alapból nem egy száguldozós történet, így még egyszer csak hangsúlyozni tudom: a sebesség itt nem lesz annyira érezhető.



No, akkor lassan kezdjünk bele a negatívumokba. Annak idején Driver sorozatból az élethűség és a realisztikus városképek csinálták sikeres játékot. Az Italian Job bár vizuálisan megpróbálja követni a nagy elöd retorikáját, sajnos ez csak részben sikerült. Ha egészen pontosan meg szeretném fogalmazni a probléma lényegét: nem realisztikusak az útvonalak. A Driverben azért megközelítőleg ott voltak a dolgok, ahol az életben találjuk őket, nem is beszélve az egymáshoz viszonyított helyzetükről. Itt ez teljesen meg van keverve, szinte csak véletlenül akad olyan eset, ahol valós útvonalon, valós dolgokhoz jutunk. London például szinte egytizede a valós városnak, ami még nem lenne baj, de az már igen, hogy a Tower és a Big Ben szinte 3 utcára vannak egymástól. Mie-





lőtt elfelejtem, szeretnék mindenkit figyelmeztetni, hogy a britek fővárosában balra tartás van! Erre nekem ráment 3 autóm és vagy 200 sejt a fejemben. Sehogy sem tudtam rájönni, hogy ugyan mi a fenének jönnek velem szembe az autók a saját sávomban, aztán rövid gondolkodás után ráébredtem, hogy Angliában nemcsak a kormány van a túloldalon, de a kocsik is ott közlekednek. Kifejezetten szokatlan lesz a így vezetni, de idővel még élvezni is lehet, bár a kanyaroknál idegtépően hülye nyomvonalon fordulnak a kocsik.

A kollégák az utakon egyszerűen dilettánsak!!! Ennyi barmot nagyon rég nem láttam játékban. Az idióták nemhogy vezetni nem tudnak, de a legminimálisabb kanyarodási mozdulatokat sem képesek rendesen elvégezni. Akkora ívben próbálják bevenni a kanyart, ahogy azt egy három kocsis teherautó tenné. És még ezt mindig tudom tovább fokozni, mert amikor sikerül beléjük ütközni, nemhogy elkezdenének tolatni kifelé, nyomják bután tovább a gázt, amíg szinte teljesen tönkreteszik a mi kocsinkat. Nem számít sajnos sebességük sem az ütközés előtt, teljesen mindegy, hogy gyorsan vagy lassan megyünk, mindenképp minimálisra esik vissza a sebességünk, ami nem feltétlenül jó megoldás, mert ugye a játékban általában a küldetések magas százaléka kizárólag az időre megy.

Szóval, fogtok mérgelődni eleget. Annyit azért pozitívumkén itt említenék meg, hogy legalább sávokat nem váltanak a sofőrkollégák, így attól nem kell tartanunk, hogy egy váratlan pillanatban elénk vágnak, mondjuk egy üldözés alatt.

Térjünk át a rendőrökre, akik sajnos ismét sok bosszúságot okoznak majd, persze erre mindenki rávághatja, hogy az a dolguk. Igen, de kicsit több realitással! Merthogy ugye ha már Driverhez hasonlítjuk a programot, akkor megvizsgálva a rendőrök viselkedését abban a programban, hamar rájövünk, hogy viszonylag könnyen otthagyhatjuk őket, sőt ha semmiképp nem sikerül lerázni a zsarukat, még mindig nekikormányozhatjuk a járművet és egy friss autóval úgy 2, esetleg 3 rendőrt ki tudtunk készíteni. A The Italian Job rendőrcsapata ehhez képest sokkal gyorsabb nálunk, szinte lehetetlen lehagyni őket, kizárólag akkor tudunk megszabadulni tőlük, ha sikerül valahogy beszorítani őket egy olyan helyzetbe, ahol két vagy három polgári forgalomban lévő kocsi egyszerűen elállja az utat előlük. No, kitalálhatjátok, hogy erre hányszor lesz lehetőségünk.

Menjünk tovább a rendőrség szidásában! Nem lehet őket összetörni. Teljesen függetlenek a srácok az őket ért sérülésektől. Akár nyolcszor is nekimehetünk a rendőröknek, mindenképp bírni fogják, mi viszont ilyenkor egyszerre két dolgot is kockáztatunk majd: elsősorban azt, hogy saját négy kerekünk megy végleg tönkre, másodsorban azt, hogy leolvassák a rendszámunkat. Igen, a rendszámunkat. Ebben a programban ugyanis nem a megsemmisítés a célja a rendőröknek, hanem a rendszámunk leolvasása. Ugye nem kell mondanom, hogy az viszont klasszisokkal könnyebb, mint mondjuk totálkárosra törni a kocsinkat. Rengeteg küldetésben a legfőbb hiba a rendőrök irreális tapadása hozzánk. Már rég megcsináltuk volna a missziót, bőven időn belül, amikor még 3 pitykét kell valahogy lerázni. No, ezek lehetetlenek.

Csak azt nem értem, hogy miért kell egy másfél perces száguldós küldetés alatt a cél előtti kanyarba beállítani 2 rendőrt? Pont olyan







pontra, ahonnan már lehagyni sem tudjuk őket. A készítőkben lehetett volna egy kis humanitás a játékosok irányába. Térjünk rá magukra a küldetésekre. Mondhatom, hogy a szokásos, kergetős, menekülős, időben odaérős küldetések jellemzik a játékot, bár tény, hogy akadnak olyan missziók, melyek teljesen értelmetlenek. Például van egy rész, ahol két "örömlányt" kell átjuttatni egyik kollégánknak, aki bolondul a fizetett barátnőkért (az már egy másik dolog, hogy mindketten olyan kövérek, mint három mikulás együtt) és valamilyen fura okból kifolyólag rögtön elkezdenek a rendőrök kergetni minket. Miért? Honnan? Hogyan? Millió alkalommal merül majd fel bennetek hasonló kérdés, de válasz nincs nagyon rá a játékban.

Sikerült minden játékos rémálmát is beleépíteni a programba, ez pedig a többrészes küldetés. Egy küldetésben, mondjuk 3 alküldetés van és ezek között nem lehet menteni. Kínkeservesen sikerül lerázni a zsarukat, majd összeszedjük az utasunkat és ha ezzel megvagyunk már csak egy vonatot kéne elérni, ami magában is nehéz feladat, pláne úgy, hogy sikertelen próbálkozás esetén mindent kezdhetünk elölről. Nem hiszem, hogy túlságosan érvágás lett volna egy Quicksave-módot beiktatni, amivel ezeket a fájdalmas újrakezdéseket lehetett volna megszűrni.



No, most már eleget szidtam a játékot, ideje dicsérni is. A grafika pontosan olyanra sikerült, ahogy azt egy Driver-klóntól elvárnánk. Minden történelmi és turisztikai nevezetesség szinte tökéletesen van modellezve. Vannak helyek, ahol még a szobrok és épületek körül megtalálható üzleteket is modellezték, így könnyen lehet, hogy azok, akik ezekben a városokban már jártak, ismerős kirakatokba csapódhatnak bele egy-egy rosszabb fékhasználat után. Amiben egyértelműen lenyomja a Drivert a játék az a vezetési szabadság.

A szívünk szakadt meg, amikor Los Angelesben nem sikerült a megfelelő helyeken használni a rámpákat, járdaszegélyeket. Itt minden működik. Figyeljétek az üldözések alatt a különböző felhajtókat, építkezési területeket, mert néhol egyszerűen ki tudtok ugratnia rendőrök hatótávolságából, de ők ezt nem képesek megtenni. Ráadásul a program ilyenkor külső nézetből mutatja meg nektek magát az ugrást, így pár pillanatig mint vizuálisan, mint mentálisan kikapcsolhattok. Szinte mindenhova be és fel tudtok hajtani, akár még épületek tetejére is. Ha még nem vagyok tisztában az útvonalakkal és azokkal a helyekkel, ahol ezeket az ugrásokat megtehetitek, ajánlom, hogy válasszátok a Take a Ride-módot, és keressétek meg őket. A zenével nincs probléma, bár kicsit unalmas, hogy egy küldetés alatt mindig ugyanaz a melódia dübörög. A feladatok bemutatása is jópofa, ahogy egy vetítőgép levetíti, hogy merre és mit kell majd tennünk, a fent említett akcentussal kommentálva.

Bár terjedelemben a rossz tulajdonságok tűnnek többnek, de ne értsetek félre, mindenképp jó játék az Italian, mert pontosan abban különbözik a Drivertől, amiben egy amerikai show különbözhet egy európaitól: nem annyira hangos, nem annyira rongyrázós, viszont sokkal stílusosabb, színvonalasabb és ember közelibb.

Ha elkezdtek játszani ezzel a programmal első körben hiányolni fogjátok a térképet, a nyilak pontosságát, de idővel mindenki megérezheti, hogy mitől más teljesen a program, mint a Driver és mégis mitől nyújt legalább annyira jó játékélményt, sőt helyenként sokkal jobbat. Én mindenkinek ajánlom, még akkor is ha első körben kicsit nehézkesnek tűnhet a játék, már csak azért is, mert tényleg hangulati elemekben sokkal egységesebbre sikerült, nem beszélve arról, hogy a városok grafikai megoldásai szemet gyönyörködtetőek. Ja, és ugye PS1-ről beszélünk. Ezt senki ne feledje el, mert mióta sikerült megszoknunk a PS2-es grafikát azóta könnyen lehúzzuk a régi játékokat. A The Italian Job kiválóan sikerült és kb. 1 hónapig egyszerűen megunhatatlan.

aDaM

ITALIAN JOB

SCI

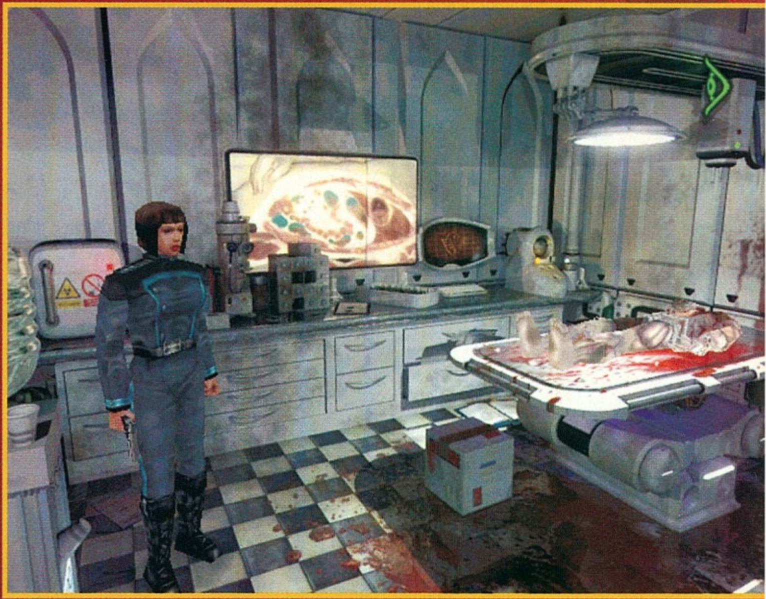
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
5 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VAN EGY REMEK STÍLUSA
× NA DE URAIM! A RENDŐR IS HALANDÓ NEM?

9 pont

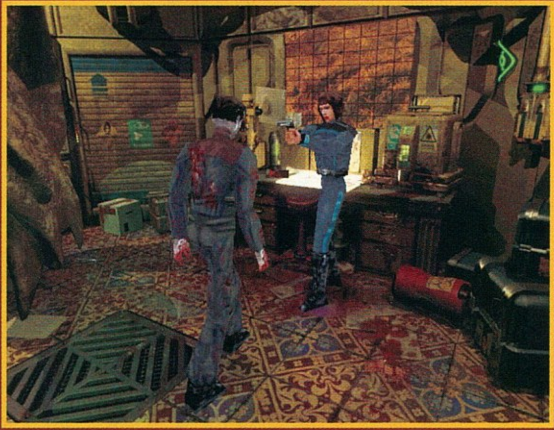
Komoly megmérettetés volt és igen sok lelki erő volt szükséges ahhoz, hogy nekilássak a Martian Gothic végigjátszásához. Főleg, hogy teltek múltak a napok és én már mindent leadtam, csak ezt nem. Végül ma, 1 nappal a leadási határidő előtt leültem megírni a cikket. Bevallom őszintén fogalmam sem volt milyen játék lehet ez a Martian Gothic, csak azt tudtam, hogy végigjátszást kell gyártanom róla. Amint betöltöttem és játszottam vele egy órát rájöttem, hogy pár nappal előbb kellett volna nekilátnom. No mindegy, legfeljebb nem alszom ma este. De tényleg, mi is ez a Martian Gothic? A címből gondolom mindenkinek először egy középkori fantáziavilág jut eszébe, de itt egyáltalán nem erről lesz szó. Ez a program a jövőben játszódik, méghozzá a nem is olyan távoli jövőben. Az ember végre eljut a Marsra és felépíti első, még igen primitív kolóniáját. Dacolva az időjárás mocsokságával elkezdenek fúrni, kutatni, élő organizmusok után. Mindenki meglepetésére találnak is egy baktériumot, 50 méterrel a felszín alatt. Úgy tűnik valami nagyobb dolog is rejtőzik ezen a bolygón, hiszen 2017 októberében váratlanul megszakadt a rádiókapcsolat az állomással. Tíz hónap telik el és a Földi irányítás semmit se képes tenni az ügyben. Végül útnak indítják az Enigma missziót, vagyis egy három fős felderítő csapatot. A leszálláshoz közeledve valami furcsa módon lekapcsolódnak a leszállást segítő műszerek és fények. A hatalmas viharban a felmentő sereg is a felszínnek csapódik. Szerencsére mindhárman túlélik, de távol sodródnak egymástól. Mikor elérik a bázist, mindenki külön bejárati kapun lép be, így továbbra se képesek tartani a kapcsolatot egymással. A bázis különböző pontjain vannak, de mindhárman emlékeznek a feladatra, vagyis kideríteni, hogy mi okozza a bázis ijesztő csendjét. Egy jó tanács jár csak a fejükben: "Maradj egyedül, maradj életben". Senkire se számíthatnak, mindenütt halott tetemek döglenek a földön. Mi a fene történt itt? Gondolom a fentiekből rájöttetek, hogy egy Sci-fi horror játékról lesz szó. Valójában ez a program is előbb jelent meg PC-re, így egy átirattal állunk szemben.



RETTEGÉS

Az egész egy nagyon szép és sokatmondó animációval kezdődik, majd ezt a menü követi. Érdemes benézni a beállításokhoz és megvizsgálni a gombok kiosztását, mert bajba kerülhetünk, ha egy éles helyzetben nem találjuk például a futást.





MARTIAN GOTHIC
UNIFICATION

GÓTIKUS BÚJÓCSKA A MARSON



Amíg a menüben tökölődünk, feltűnhet milyen kafa zenét nyomat nekünk a program. Sajnos a pálya alatt nem lesz ilyen jó, sőt egyáltalán nem lesz semmilyen se, mert csak hanghatásokat és beszédeket hallhatunk. Maga a játékmenet kísértetiesen hasonlít a Resident Evil-hez, azzal a különbséggel, hogy itt egy kicsit többet kell használnunk az agyunkat. Továbbá egy hős helyett mind a három embert egyszerre irányítjük. Úgy váltogatunk köztük, mint régen a Lost Vikings-ben. Van, amit csak az egyik tud megoldani, illetve segíteni a másik kettőnek túljutni bizonyos helyeken, felszedni tárgyakat amikhez csak az egyikük tud hozzájutni, stb. A Select gombbal tudunk váltani köztük. A Start-al az inventory képernyőre jutunk, ahol a karaktereink energiáját, a náluk lévő tárgyak listáját, a pontos időt és a térképet láthatjuk. Valójában én nem sok hasznát láttam a térképnek, mert ha nem ismerjük a pályát és nem tudjuk hova akarunk menni, hát bizony a térképtől sem fogjuk megtudni. Nehezítés, hogy mindhárom emberünk külön tárgylistával rendelkezik, tehát nem tudják a másik által felvett tárgyakat használni. Viszont vannak a pályán elhelyezve transzport egységek, melyekkel a bázis egyes pontjai között lehet küldözgetni cuccokat. Pont ez az, amire szükségünk lesz. Hasonlóan egyedi megoldás a menés is, amit a számítógép terminálokból intézhetünk úgy, hogy elkezdünk játszani az ott található játékkal (Martian Madness) és azon belül mentünk egyet. Így a valódi játékállást is elmenti. Sajnos korlátozva van a mentések és a fellelhető terminálok száma is.

FÉLELEM

Miközben a bázison mászkálunk egy



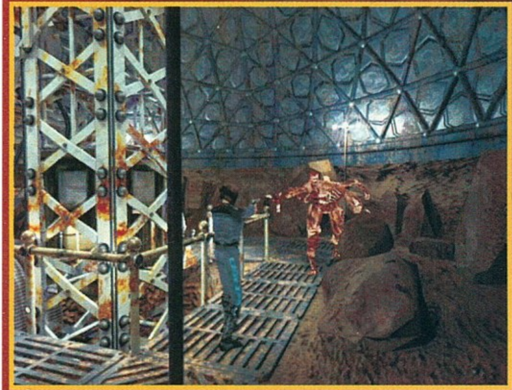
csomó halottat láthatunk. Érdemes mindegyiket átkutatni, hátha van nálunk valami hasznos dolog. Tegyük ezt meg minél hamarabb, mert egy bizonyos idő után ezek a holtak élő holtakká fognak válni. Valami furcsa erő fogja mozgatni őket és ránk vetik magukat. Alap esetben semmilyen támadó eszközzel nem rendelkezünk, így ha már megharaptak, próbáljuk – az egyébként semmit sem érő – rúgást kombinálni az irányokkal, hogy lelökjük a földre a szörnyetegeket, így elfuthatunk míg újra felállnak. Többnyire mindenhol hasznos a futás a játékban, mert ha már lesz is fegyverünk, nagyon kevés töltényt találunk majd, és nagyon be kell osztanunk. Nem pazarolhatjuk el holmi jött ment zombikra, hisz lesznek még pókszerű fenevadak meg TriMorphok is.

Már a grafikai megvalósítás is elég kodások nem a legjobb minőségűek, leginkább csak a saját hangunkat fogjuk hallani, ahogy magunkban beszélünk. A szinkronhangok nagyon idegesítők, olyan mintha akcentussal beszélnének angolul.

HALÁL

Mikor a pályára kerülünk, mindhárom emberünk az airlock szobába van bezárva. Váltsunk a Select-el Kenzo-ra és menjünk oda a sisakhoz, majd nyissuk ki. Vegyük ki belőle a rádiót, így most már képesek leszünk beszélni a társainkkal. Vegyük az irányt a nyitott öltözőszekrény felé és kutassuk át. Ezzel már mehetünk is ki, be a fertőtlenítő szobába. Álljunk a rácsra és nyomjuk meg a panelen a gombot. Ekkor egy gázzuhanyt kapunk. Kenzo megemlíti, hogy nem esett jól neki ez a hülye fölösleges folyamat, és milyen igaza is van, mert mint később majd kiderül a fertőtlenítő gáz megfertőz minket... Most már kimehetünk az ajtón. A Madison Avenue folyosón találjuk magunkat. Menjünk el balra és át az ajtón, ahol már találkozhatunk is az első halottunkkal. Nem kell aggódnunk, egyelőre még nem fog felpattanni, nyugodtan mászkálhatunk. Tovább balra, az útkereszteződésig. Újabb tetem, ezúttal az igazgató holttestére bukkantunk. Kutassuk át, hátha van nála valami hasznos cummó, és lőn, ténylegvan, egy diktafon, rajta a főnök hangjával és egy kulcs (key tag). Érdemes meghallgatni a felvételt, de igazán csak később lesz rá szükségünk. Forduljunk meg és menjünk át az ajtón, mely után egyenesen haladva egy fura lebegő zombihoz jutunk. Ne menjünk közel hozzá, mert ne-









moly ahhoz, hogy képes legyen félelmet ébreszteni, ha éjjel kezdünk el nyomulni a programmal. Igyekeztek teljes mértékben visszaadni a PC-n látható grafikai minőséget és ez többnyire sikerült is nekik. Talán ami a leginkább zavaró, hogy a felbontás csökkentés miatt a betűk elég olvashatatlanná váltak, így a feliratozás egy rosszabb minőségű TV-n, például a Martin Junoszty-án nem sokat ér. A hangokkal is kevésbé voltam kibékülve, mert a hanghakünk ront és fölöslegesen vesztenénk energiát. A cél a jobb oldali ajtó, ahol már használhatjuk is a főnöknél talált kulcsot. Belépve kapásból feltűnik az ágyon heverésző csajszi hullája. Ezúttal még hagylak élni benneteket és elárulom, hogy érdemes odafigyelni a drágára, mert hamarosan a kelleténél éberebbé fog válni. Menjünk oda és vegyük el a töltényeket tőle, majd jegyezzük meg, hogy jobbra található a transzport egység, mellyel tárgyakat küldözgethetünk (vac tube). Kapcsoljuk be a számítógépet és a heves jelszókérelmét csitítsuk egy kis hangmintával a diktafonból. Meghallgathatjuk a gépen rögzített utolsó segélyhívást és elolvashatjuk a feljegyzéseket, hogy mi is történt itt. Továbbá találunk adatokat, hogy a főbb tárgyak merre is találhatók. Mikor eleget olvastunk, nyissuk ki a számítógép vezérelt ajtókat, így most már Karne is ki tud jönni az airlockból (Diana továbbra is be lesz zárva). Készüljünk fel, mert miután az ajtók kinyíltak a halott lány megharagszik ránk és ezért csapolni akar majd a vérünkből. Épp ideje, hogy távozzunk, de nagyon hamar. Mikor biztonsága helyeztük Kenzot, váltsunk át Karne-re.

(Folytatás a mellékletben)

Tibi





MARTIAN GOTHIC UNIFICATION

TAKE 2

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓ TÖRTÉNET, VISZONYLAG ÖSSZETETT MEGVALÓSÍTÁS
× GYENGE IRÁNYÍTÁS ÉS IDEGESÍTŐ SZINKRONHANGOK

8.5 pont



PLAYSTATION LELTÁR

BARBIE EXPLORER

Sose hittem volna, hogy egyszer Barbiezni fogok, de 576-os pályafutásomnak hála, ez az idő is elérkezett. Szerencsére csak a képernyőn kellett elviselnem ezt a szőke leányzót, de még így is megrázó élmény volt. A Barbie Explorer valójában egy kalandjáték, melynek Barbie a főszereplője. A betöltés után egy intrót mutat nekünk a program, melyből kiderül, hogy Barbie egy kutató, kalandozó, pontosan olyan, mint Lara Croft, csak egy kicsit szőkébb. Egy professzorral a világ utolsó nagy rejtélyén, a mágikus tükrön dolgoznak. Az a monda járja, hogy ha valaki összerakja a széttört tükör darabjait, akkor megnyílik a titok. Mi más lenne a feladatunk, mint végigmenni a pályákon, és megoldani a rejtélyt.

Mikor elkezdünk játszani, már az első pillanatokban érezzük, hogy ez bizony rövid egy menet lesz. Több okból is. Részben azért, mert Barbie mindentől meghal. Ha hozzáér egy kis csimpánzhoz, azonnal elhalálozik. Nincsen energiacsík, mindezt úgy oldották meg a készítők, hogy adnak 20 életet az indulásnál. Praktikus, nem mondom. Aztán észrevesszük, milyen hihetetlenül lassú a program, mint egy lassított felvétel. A pályán Barbie-t hátulnézetből látjuk és irányítjuk. Az összes helyszín



többnyire ugyan úgy néz ki, és ugyan azt kell csinálni. Szakadékokon kell átugrálni és kikerülni a roppant intelligens és változatos ellenfeleket. Vagyis majmokat, elefántokat és kecskéket. A mesterséges intelligencia itt azt jelenti, hogy az ellenfél jobbra-balra sétál a pályán.

Több visszajelzést kaptam, hogy miért szólom le annyira az ilyen gyerekes kis programokat, hiszen attól, hogy én nem élvezem őket, egy fiatal gyerek még jól elszórakozhat velük. Továbbra is fenntartom a véleményem, miszerint kedves, gyerek programokat is lehet igényesen és igénytelenül kivitelezni. Talán csak a Barbie-zós lányok (vannak még olyanok?) játszogatnának szívesen ezzel a programmal. A záró mondat az lehetne, hogy: szőke főhős, szőke játék, szőkéknek.



4.5pont

EGYPT 2

A Barbie után gondoltam nem jöhet rosszabb, most már nem árthat semmi. Tévedtem. A Cryo nevű cég mindig is az igényes és hosszú szavatosságú programokról volt híres. Az ő számlájukra írható a legendás Dune kalandjáték és a Lost Eden is. Hat évvel ezelőtt ezek a programok még megállták a helyüket, de hogy 2001-ben kiadjanak egy ugyan ilyen programot, azt én már nem bírtam felfogni. A technikai megoldások tökéletesen a Lost Edent idézik. Egy kalandjátékról van szó, de a tipikusan Myst-es fajtából. Vagyis csak képeket mutatnak nekünk és azokon kattinthatunk az egérrel. Ha rákattintunk egy emberre, beszélhetünk vele, ha egy tárgyra, akkor felvehetjük, megnézhetjük. Ha az ajtóra nyomunk vagy csak simán a távolba, akkor elkezd tölteni a program, mint a veszett és két perc után kirak egy másik képet. Annyiban változtattak a Myst-es megoldáson, hogy a Playstation trükkjeit felhasználva a képet kifeszítik három dimenzióra, és forgolódhatunk körbe, mintha térben lenne. Persze ha jobban odafigyelünk, láthatjuk, hogy csak szemfényvesztés a dolog.

Ezek ellenére elég szép a játék, főleg a



renderelt átvezető animációknak köszönhetően. Egyiptomban járunk, egy fiatal arab leányzó személyében tevékenykedünk a sivatagban. Egyszer csak jön egy pasas és hoz egy levelet. Így kezdődik minden kaland. A levél apánktól jött, aki segítséget kér tőlünk. Útra kelünk és mindenféle fura dologgal találkozunk, kihalt városokkal, meggyötört emberekkel. Vajon mi történik itt? A feladatunk a rejtély kiderítése lesz. Sajnos rettentően unalmas a játék és ezt főleg a ritka pocsék zenei aláfestés okozza. Nem segít a hangulaton az sem, hogy a szereplők minden szöveget a saját hangjukon mondanak el. Agyoncsapja a játszhatóságot, hogy az összes képváltás között perceket töltöget. Nem mondhatok mást, csak hogy millió jobb program



van Playstationre, főleg kalandjátékok, úgyhogy ha teheted ne okozz magadnak bosszúságot az Egypt 2-vel.

3pont

HUGO BLACK DIAMOND

Emlékeztek még a kis német rajzfilmre, ami régebben ment a TV-ben? Sőt volt egy telefonos játék is, melyben Hugót, a kis ördögpalántát irányíthattuk a telefon gombjaival. Őt láthatjuk most viszont a Playstation képernyőjén. A történet tipikus: kis falu az erdő szélen, min-



den kis állatka békében él, süt a nap, csiripelnek a madarak, stb. De jön a gonosz Gozeri Gózer, a halálhozó egy boszorka társaságában és megszállja a falut. A béke helyett félelmet, a szabadság helyett rabságot, a napsütés helyett sötétséget hoz. A lakosokat kizsákmányolva, bányákban dolgoztatja őket, főhősünk barátját viszont börtönbe veti. Ő viszont egy madárkával küld segélykérő levelet Hugónak, aki magányosan él valahol egy sziklás vidéken. Hugó azonnal útnak indul és az ő feladata lesz (illetve a mienk), hogy kiszabadítsuk haverunkat és megmentsük a falut a zsarnokságtól, no meg ugye az egész világot.

Egy átlagos mászkálós anyagról van szó, melyben térben terpeszkedő pályákon futkosunk, ugrálunk, gyémántokat szedegetünk és kikerüljük vagy lecsapjuk a ránk rontó ellenfe-



leket. A grafikai kidolgozás elég igényes. A kamera mozgása a legtöbb helyen finom, bár néhol minden ok nélkül képes belassulni. A pályák részletesek és a zene is aranyos. Sajnos nem találtam angol nyelvet a programban, így a némettel voltam kénytelen szenvedni, mivel a német nyelvismeretem konvergál a zérőhoz. A Laden (loading) feliratnál sokan óhatatlanul is asszociálnak a bin Laden néven ismertté vált médiasztárral. Egyébként Hugó is szakállas, de ebbe ne menjünk bele. A kis fickó mozgása egyszerű, így irányításával sem lesznek különösebb problémáink. A mászkáláson kívül támadhatunk a nálunk lévő ostorral, illetve bekúszhatunk a szűk helyekre a guggolás plussz irányokkal. Az ellenfelek általában egy ütéstől is elpusztulnak, főleg a járőröző krokodil harcosok, meg az ollóikkal csipkedő rákok a tengerparton.

Összességében egy teljesen szokásos platformjáték a Hugó. Ha épp nincs más a közelben, el lehet szórakozni vele.

6pont

DANCE DANCE DISNEY MIX

Gondolom már a címből kiderül, hogy milyen programra számíthatunk. Igen, ez egy táncolós játék. Kivételesen egy igényes Disney produkció, amely még nekem is megtetszett. Először azt hittem, hogy olyan lesz, mint a Parappa, de rengeteg az eltérés a két program között. A hasonlóság mindössze annyi, hogy mindkettőnél a ritmusérzékünkre kell hagyatkoznunk. Míg a Parappa egy rajzfilmszerű játék, ahol táncoltatnunk kell a főhőst, a Disney Mix egész másról szól. Itt a menüből választhatjuk ki a játékmódot, és a zenét, amire táncolni szeretnénk. Több CD-nyi zene van a lemezen, mind jól táncolható stílusban. Legjobb a japán dance sláger, a Macho kacsa, meg a Micky Mouse Dj. A lényeg az összes játékmód között, hogy a megjelenő nyilakra ritmusra tapossunk rá az joypad megfelelő irányával. Ez így egyáltalán nem igazi élvezet, ugyanis a programot valójá-



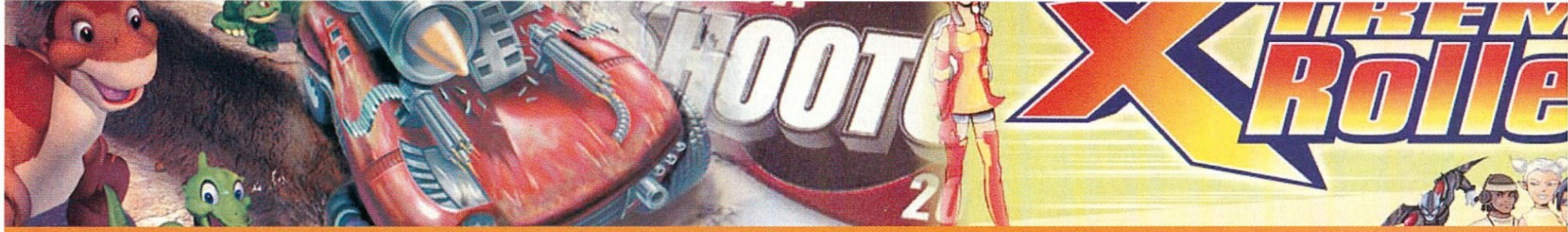
ban az amerikai kisgyerekeknek találták ki, ahol a Playstationhöz simán megvásárolható (esetleg a játékkal együtt) egy táncszőnyeg. Tehát ebben a Disney Mixben nem egy rajzfilm figurát kell megtáncoltatnunk, hanem minket mozgat meg a Miki egér és csapata, a táncszőnyegen. Amelyik nyil villan, abba az irányba kell lépni a szőnyegen. Egyre nehezebbek a ritmusok és a mozgások, és egyre többet kell ugrálnunk. Bevallom férfiasan, nekem nagyon bejött a program. Főleg az igyekezetet tudom benne értékelni, hogy megmozgassák a képernyő előtt poshadó fiatalokat. Ráadásul mindezt igazi zenékkel és együttesekkel oldották meg. Külön felkértek egy csapatot, hogy készítse el, a rajzfilmslágerek diszkósított változatát, énekestül. Sőt olyan nagy nevek is feltűnnek a programban, mint például a Scooter. A zenei



stílusok is sokfélék, van itt hardcore, pop, dance, house, reggae, hip-hop, R&B, stb.

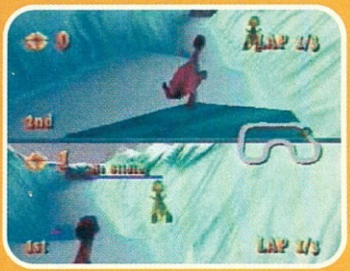
Sajnos nem nagyon érdemes beszereznünk a programot, ha nem rendelkezünk a megfelelő táncparkettel, joypaddal ugyanis semmit nem ér. Legfeljebb a zenéket élvezhetjük. Tetszett a program, vannak még aranyos próbálkozások és igényes játékok a fiatalabb korosztály számára is.

8pont



LAND BEFORE TIME RACING ADVENTURE

Ez a hónap különösen kedvez a fiatalabb korosztálynak, mert rengeteg gyerek program érkezett hozzánk. Úgy tűnik Playstationre már nem igazán akarnak komolyabb produkcióval előrukkolni. Ez a hosszú című játék is egy csecsemőknek való kaland. A címből kiderül, hogy egy versenyről lesz szó, sőt nem is akármilyenről. Egy ősi időkben játszódó futam ez, amelynek koncepciója leginkább a B.C. Racershez hasonlítható, csak itt nem autókkal, hanem



dinoszauruszokkal kell futkosni a pályán. A betöltéskor egy kis animációt láthatunk, igaz elég gyenge minőségű. Háromfajta játékmód között választhatunk, egyedüli verseny, egy gép irányította játékos elleni küzdelem, vagy a haverunk ellen nyomulhatunk. Engem egyik sem szórakoztatott igazán. Unalmasnak találtam a programot, sőt találóbb szó rá az üres. A legelső mód, mikor egyedül futkosunk a pályán, hátulnézetből látjuk a dínónkat és a cél hogy felszedjük a meghatározott számú bonuszt. Mivel lassítani és megállni nem tudunk, csak jobbra-balra mozoghatunk, illetve átugorhatjuk az akadályokat. Ugyan ez a helyzet, mikor egy másik dínó ellen versenyzünk, csak ott a felszedett extrákkal gyorsíthatunk a sebességünkön, így egy kis előnyre tehetünk szert. A nyerés kulcsa ab-



ban rejlik, hogy végig az úton maradjunk és ne essünk el sehol.

A terepek grafikai megoldása szépnek nevezhető, de itt is jellemző az üresség. Sehol se erőltették meg magukat, hogy sok objektumot helyezzenek el. Általában egy kanyonban futunk, hasonlóan a Lion King menekülős pályájához.

Próbáltam ennél az értékelésnél is úgy állni a dologhoz, hogy egy nálam sokkal fiatalabb emberke talán érdekesnek találja a céltalan futkosást, de úgy látom, hogy ez mindenkinek unalmas lesz egy idő után. Annyira semmi motivációt nem ad a program, hogy bárki megunja és leteszi két-három pálya végigfutása után.

5.5pont

XTREME ROLLER

Őszintén sajnálom, ha csalódást okozok azzal, hogy a legtöbb programot lefikázom, de nem akarok hazudni. Miért mondanám azt, hogy egyik jobb, mint a másik, ha ez nem igaz. A most érkezett játékok között talán a Hugo és a Disney Mix érnek valamit. A többivel biztos, hogy sosem ülnék le játszani önszántamból, sőt az említett kettővel sem, mivel nem az én korosztályomnak való. Inkább lenne nekem való a most terítékre kerülő Xtreme Roller. Mikor betettem a lemezt, felcsillant a szemem, végre egy olyan játék, amit talán élvezni fogok, hiszen amúgy is egész nap az Extreme Sport csatornán lóg a szemem. Az intró is beleadott mindent, ami kell, pörögnek, repülnek, ugranak, gyors vágások, pörgő zene, stb. Beléptem a menübe, még mindig hatalmas lelkesedéssel. Kár, hogy elrajzfilmezték az egészet és az élő szereplők helyett mindenütt csak rajzolt figurákkal és pályákkal találkozunk. Végül mikor a pályára kerültem, teljesen elvesztettem minden lelkesedésemet. A játék lassú, de nagyon. Ahol csak lehet, megakad, a korcsolyások animációja darabos. A pá-



lyákon semmi figurázásra nem lesz szükségünk, csak megyünk előre a sík terepen és kész. Ugrani egyáltalán nem érdemes, mert legtöbbször csak lassít rajtunk, vagy teljesen elhasalunk és vesztünk. A bajnokságon egyedül vagyunk a hatalmas pályán, körbe-körbe görkorcsolyázunk a városban és szedegetjük a vekkereket, hogy nehogy lejárjon az időnk. Az Exhibition játékban van lehetőség több gép irányított ember ellen is játszani, de a sebesség így még szánalmasabb, ráadásul a gép még csal is. Igaz a pályák előtt bemehetünk a Shopba és vehetünk más típusú görkorcsolyát is, de egyik olyan, mint a másik.

Összefoglalva ismét egy olyan játék, amit nem érdemes beszereznünk, mert unalmas, mint a bűn és ha nem alszunk el raj-



ta, akkor csak felidegesítjük magunkat a pocsék irányításon és hogy sosem azt teszi emberünk, amit mi szeretnénk.

3.5pont

HOTWHEELS EXTREME RACING

Kezdett alábbhagyni az erőm a sok pocsék játék láttán, de ekkor – épp időben – jött a Hotwheels, a Mattel jól ismert autócskáiból



összegyúrt program. Már az intró is elég pörgősen kezdődött és a játék is próbálta tartani a sebességet. Egy biztos, akcióban nem lesz hiány. A lényeg, hogy veszedelmes pályákon kell megnyernünk a versenyt, teljesen extrém autóinkkal. A pálya egyes szakaszain kapuk vannak elhelyezve, mivel maga a pálya is változik. Van, hogy egyszer csak vége az útnak és szakadék nyílik, teli vízzel. Ilyenkor áthajtunk a kapun, a kocsi kerekei átalakulnak talpakká és siklunk a vízen. Ha végképp járhatatlan az út, akkor szárnyaink nőnek, és repülőgépként megyünk tovább. Természetesen a cél, hogy mi legyünk az elsők, de ezt csak úgy tudjuk kivitelezni, ha közben a többieket kifüstöljük. Éppen ezért minden sarkon millió fajta fegyvert találunk, melyekkel kinyírhatunk mindenkit. Van minigun, célkövetős rakéta, lángszóró, kiönthető



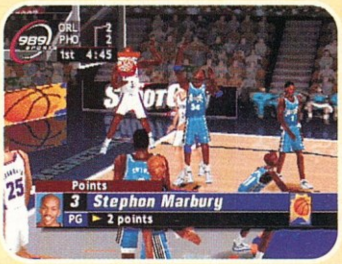
olaj, bazooka, gránátvető, boxer és még sorolhatnám. Mindezt az akciódús játékmenetet sikerül sebességgel is bírnia a programnak, hiszen mindenhol minden robban és mozog, egyszerre négyen vagyunk a pályán és még így sem lassul be. A grafikai kidolgozás meglepően részletes és szép, a víz hullámzik és átlátszik, a pályák szélén vízesések is vannak, a repülős részeknél elszaradt karók állnak ki a földből. A zenei aláfestés is passzol az felpörgetett hangulathoz, de inkább csak a játék alatt, a menüben nem az igazi. Természetesen ketten is nyomulhatunk, ha két irányítóval rendelkezünk, továbbá egyjátékosnak rendelkezésére áll a bajnokság, az árkád és az idő ellen verseny. Külön érdekesség, hogy a beállításoknál rengeteg mindent módosíthatunk. A nehézségtől kezdve, az irányításon, hangokon, állástöltésen és mentésen kívül még a minket követő kamera dőlésszögét, távolságát és magasságát is állíthatjuk.

Örültem, hogy végre egy olyan játékot láttam, amivel érdemes játszani. Érdemes beszereznünk, ha egy kis izgalmas és pergős versenyre vágyunk.

8.5pont

NBA SHOOTOUT 2002

Egy sportjáték, amely nem Electronic Arts. El tudjuk ezt képzelni? Hát bizonyára elég nehéz úgy gondolni egy jó sportprogramra, hogy az ne Electronic Arts legyen. Pedig nem volt ám ez mindig így. Régebben sok cég igyekezett minél jobbat alkotni, végül mindet a porba tiporta az EA a fantasztikus minőségű játékaival és a rengeteg pénzével, amiből minden jogot megvehetett magának. Ezúttal mégsem egy EA játék érkezett hozzánk, hiszen az NBA Shootout egy eddig számomra ismeretlen



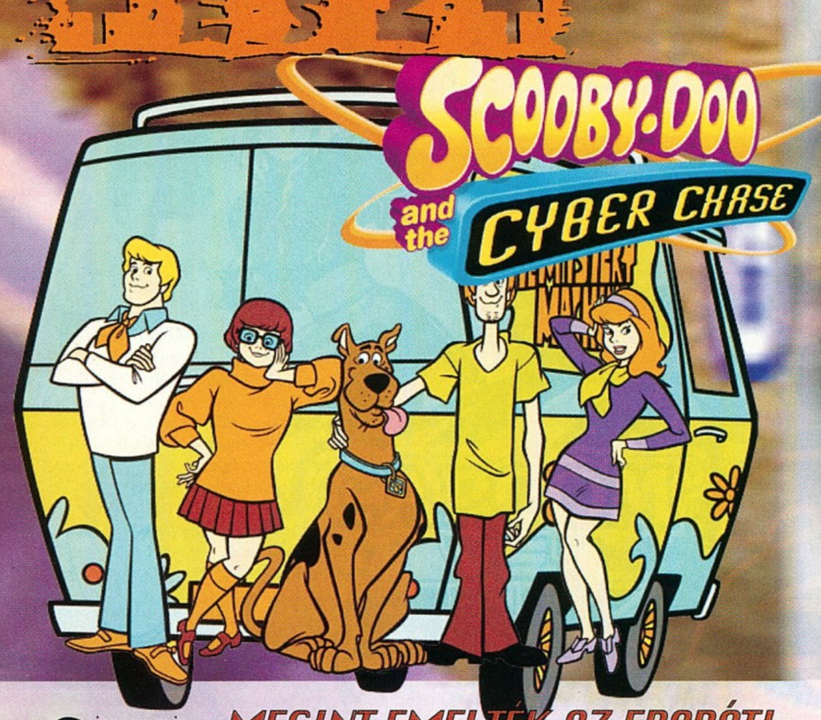
cég, a 989sports próbálkozása. Mikor betettem a lemezt igen erősen meglepődtem. Elég jó rap zenével indul az intró és végig tartja magát ehhez a stílushoz a program. Bizonyára felkértek egy csapatot a zene elkészítésére, de azt sem tartom kizártnak, hogy valamelyik meglévő albumról válogatták össze a számokat. Minden esetre nagyon bejött a zene. Maga a játék a szokásos opciókat tartalmazza, exhibition, season, gyakorlás. Mindent szabadon beállíthatunk az option-ben. A szabályoktól kezdve, a csapatunk tagjain keresztül mindent. Mivel nem vagyok túlságosan járatos a kosárlabdában, így nem tudtam pontosan megállapítani, mennyire reális adatokon és szereplőkön alapszik a játék, de úgy tűnt, hogy igaziak a csapatok és játé-

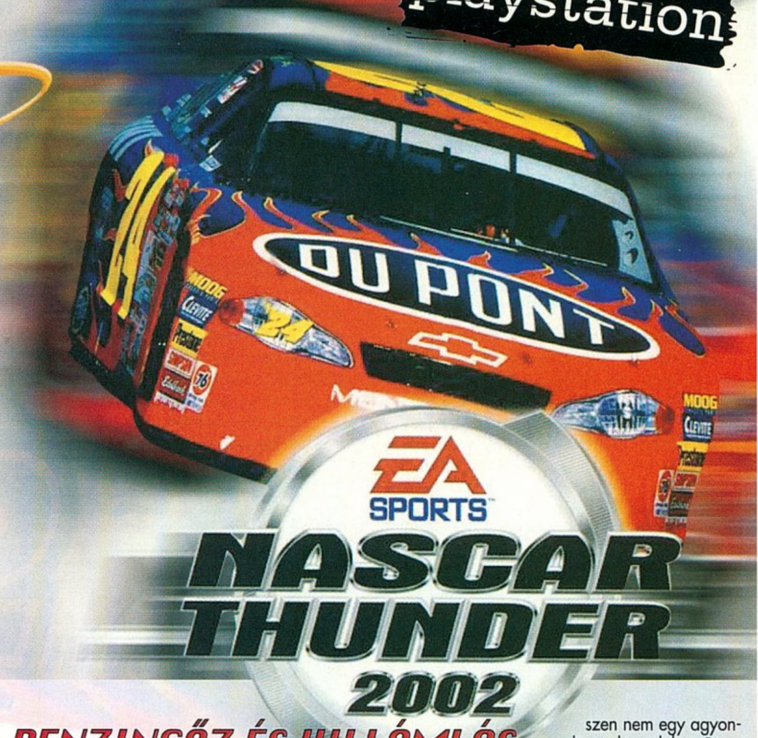


kosok, fényképestül, adatostul. Sőt beléphetünk egy karakter editáló menübe is, ahol pontosan megtervezhetjük, hogy egyes mozgásokat hogyan hajtsanak végre embereink. A játékmenet illetően teljesen szokványos kosárlabda program, jó grafikával és kiváló zenével. A meccsek alatt jól látszanak a játékosok, az arcuk, viszonylag egyszerű az irányítás és a kommentátor végig magyaráz. Meg voltam elégedve a programmal, ajánlom mindenkinek, aki lusta letolni magát a térre a haverokkal, vagy csak imádja a kosárlabdát minden formájában.

Tibi

8pont





MEGINT EMELTÉK AZ EBADÓT!

Sajnos egyre inkább látszódik, hogy a PS gép már a végét járja. Kevés program érkezik rá, és azok közt is többségében csak igénytelen vackok vannak. Valamiért úgy érzik a cégek, hogy még ki kell adniuk erre a konzolra pár marhaságot, valami nagyobb név alapján, és a szegény fanatikusok majd megveszik azt, és így kevés befektetéssel sok pénzhez jutnak majd. Mint nagyobb név, így járt most Scooby kutya is, aki rengeteg rajzfilmben szerepelt már, és rengeteg gyerek szereti a bugyuta történeteit. Én már régen sem szerettem ezt az idióta blökit, meg a sikoltozó, rémüldöző barátait... Valahogy erőltetettnek éreztem a sok buta szellemet, meg tucat poént. Mivel azonban rövidesen megjelenik a legújabb nagyfilm az említett társaság főszereplésével, ki kellett adni egy új játékot is, természetesen egy sikerprogram másolásával, ami nem más, mint jelen esetben a Crash. Igen, ez is egy platformjáték, hátulnézetes megvalósításban, vagyis előre kell haladnunk a kijelölt úton, miközben a kamera végig követ minket. A történet nem túl izgalmas, és engem nem is nagyon érdekelt, a lényeg, hogy különböző korokban, és világokban kell gyűjtögetnünk, és mászkálnunk, valamint el kell látnunk a szembejövő csúnya, gonosz lényeket. Erre jók az útközben fellelhető habos torták, amiket csak bele kell dobnunk az ellen képébe, és már nyert ügyünk is van. Vannak főellenségek is természetesen, és mindegyik más-más módon ölhető meg. Ez idáig még nem lenne olyan borzasztó, de nézzük a tényeket... A grafika nem olyan szörnyű, mondjuk két-három éve még elment volna, de most már nem nevezhető jobbnak egy közepesnél. A játszhatóság megint csak nem lett tökéletes, a távolságokra nem lehet jól ráérezni, ezért sokszor fogunk a szakadékokban csücsülni. Az ellenfelek legtöbbje csak egyfolytában áll, ezért aztán nem lesz túl nagy móka a megölésük. A hangok tűrhetőek, de egy idő után meg lehet őrülni Scooby röhögésétől, vinnyogásától, vagy nem tudom mijétől. Idegesítő! Azt tudom csak mondani, hogy az egész játék összecsapott lett, kidolgozatlan, pedig bár nem szeretem a főszereplőt, lehetett volna a programból egy igényes próbálkozás is, az egyiptomi pálya még tetszett is egy kicsit. Az összkép végeredménye az, hogy a Cyber Chase nem egy nagy durranás, csak egy átlagos platformprogram. Gyerekeknek még tetszhet is, főleg ha szeretik a rajzfilmet, de talán nekik is inkább a Crasht kéne adni karácsonyra, mert az klasszisokkal jobb a teszt alanyánál. Szegény Scooby így csak a nagy előd árnyékában bujdoshat, az pedig mint tudjuk, nem egy nagy dicsőség...láttunk már ilyet, eleget...

'SILVER'





SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

THQ

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A GYEREKEK TALÁN SZERETIK SCOOBY-T
× ÉN NEM, ÉS A RENGETEG HIBÁT NEM NÉZEM EL

5 pont

BENZINGŐZ ÉS VILLÁMLÁS

A Nascar címről nekem mindig az ugrik be, hogy először, amikor ezzel a névvel találkoztam, azt hittem, hogy valami hatalmas átverés áldozata vagyok. Beszereztem ugyanis annak idején egy részt, és amikor leültem játszani (előtte nem hallottam az eredeti versenyekről) nagyon meglepődtem, hogy mindenhol csak körpályákat látok. Az árus nekem azt mondta, hogy ez valami csuda jó verseny, erre tessék, csak hajtok körbe-körbe, és semmi...biztos a programmal van valami gond. Persze idővel rá kellett jönnöm, hogy a hiba nem a játékban van, hanem bennem, hogy nem élvezem. Mondjuk ez érthető, mert az én finom lelkem a városi autózásokra, és a rallyra van hangolódva, nem az ilyen amerikai őrültségekre. Most, amikor megkaptam az új Nascart, azt hittem szidom majd egy kicsit, aztán annyi, de kellemesen kellett csalódnom, mert bár a verseny még mindig nem szimpatikus számomra, azért a program egészen jól sikerült. A lényeg természetesen nem változott, futhatjuk a köröket folyamatosan, és tulajdonképpen ennyi... A riválisnégykerekűek mindig megpróbálnak alánk tenni, és az egyetlen feladatunk, hogy ezt ne hagyjuk. Ami nagyon jól sikerült szerintem, az a hangulat átvitele a valóságból, a PS világába. Az agyontuningolt gépek ezerrel tépnek el egymás mellett, róják a köröket, és a vezetők imádkoznak, hogy egyben, és győztesen kerüljenek ki a motorzúgástól hangos káoszból, ami körül veszi őket. Ezen van a fő hangsúly, amit különösen feldob az egészen jól produkált sebességérzet. Ebből a szempontból az egyetlen hiba az, hogy pár másodpercenként akad egy kicsit a kép, és ez megzavarja az amúgy király folyamatosságot. A lehetőségek most sem változtak, mint ahogy maga a játék is alig (erről híres az EA Sports, mondjuk most megszívták a TIF 2002-vel). Lehet arcade-ban nyomulni, rendes versenyben, vagy egy haverral, osztott képernyőn. Igazából nem is tudom, mit lehetne írni egy Nascar versenyről, hiszen nem egy agyonbonyolított dolog. Ráadásul nem is egy közkedvelt sportág hazánkban... Aki pedig szereti, az úgyis ismeri már, nekik nem kell bemutatni, anélkül is remegve várják az ez évi kiadást. A grafika szép, de mivel nem erdőkben, dombokon, vagy hatalmas városokban folyik a küzdelem, nincs ez sem túlbonyolítva. A hangok megfelelőek, a zenét pedig a megszokott amerikai rock szolgáltatja. A hangulat, mint említettem, egészen jó lett, de ez csak addig igaz, amíg rá nem ununk a folyamatos körözésre, ez pedig (ha nem szeretjük ezt a sportot) hamar megtörténik. Egy szó, mint száz...amennyiben szereted a Nascart, ez a te programod, remekül fogsz szórakozni vele, ha viszont nem vagy oda érte, most se várj csodát, mert nem érnek meglepetések, csak a jól megszokott forma.

'SILVER'





NASCAR THUNDER 2002

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A NASCAR RAJONGÓK IMÁDNI FOGJÁK
× NINCS TÚL SOK ILYEN EMBER

7.5 pont



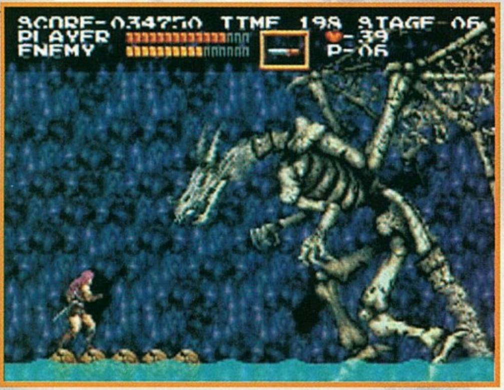
Castlevania Chronicles

8-BIT RULEZ!

Nem kis öröm számomra, ha egy Castlevania programról írhatok, hiszen talán ez az a sorozat, ami már a kezdetek óta legközelebb áll a szívemhez. Több mint valószínű, hogy nem csak én rajongok érte, mivel most 15 éve, hogy az első rész megjelent, és azért valljuk be, ez nem kevés idő. A vámpírgyilkos család életébe már szinte minden géptípuson beletekinthettünk, a legemlékezetesebb epizód pedig a jó öreg PS nevéhez fűződik (Symphony of the Night), emiatt teljes görcsben voltam, amióta megtudtam, hogy a Chronicles is megjelenik. Gondoltam, biztos benne lesznek a klasszikus NES, SNES fejezetek, amikkel annak idején rengeteget játszottam… Ehhez képest eléggé meglepődtem, amikor egyetlen részt találtam a CD-n, ami ráadásul nem is volt ismerős, csak pár jelenet emlékeztetett a legelső NES epizódra. Gyorsan rákattintottam az interjú feliratra, amiből megtudtam, hogy megjelent régen a japánoknál egy felújított első rész, de csak náluk, és csak PC-re. Na, szóval ennyi a története ennek az újrakiadásnak. Kicsit feltuningolták az eredeti számítógépes verziót (Arrange), és a grafikai újdonságon kívül még egy-két extrát is hozzátettek, mint pl. a nehézség megválasztása, és jó néhány kép megnézése, vagy a Time Attack mód. A grafika átalakítása annyiból áll, hogy a fontosabb szereplőket átrajzolták, és kicsit élesebbé tették…a nehézség megválasztása, és az idő mód, azt hiszem, nem igényel komolyabb magyarázatot. A képeket úgy nyithatjuk meg, hogy az említett Arrange módban haladunk előre…minél tovább jutunk, annál több alkotást tekinthetünk meg. Ezek a Symphony fejezethez készültek, és nagyon szépek, manga stílusúak, érdemes megtekinteni őket. A program maga, ha valaki nem ismerné, klasszikus platform alapokon épülő kalandjáték. Megyünk előre, gyilkoljuk a szörnyeket, felszedjük az extrákat, ugrálunk, és ha szerencsénk van, elkenjük Drakula száját. Nem egy nagy dolog, de hangulatos, és ne felejtsük el, hogy a stuff már majdnem tíz éves, de ha az eredetijét nézzük, akkor már több is. Ezt elmondhatjuk a grafikánál is, ami nagyon szép az akkori viszonylatokhoz képest. A zenék is csak így értékelhetőek, tehát itt most el kell felejtenünk, hogy 2001 van, kicsit vissza kell utaznunk az időben. Az extrák nagyon jók, nekem a képek mellett még az igényes interjú is tetszett, ahol a háttérzenét a régebbi részek muzsikái szolgálják. Egyetlen egy komoly hiba van a játékkal, mégpedig az, hogy nagyon kevés… A CD-re még legalább a NES, vagy az SNES verziókat feltehették volna, mert így a nosztalgiázókon, és az elvakult rajongókon kívül senkit nem fog lekötni. No, hát ennyi volt a negatívum, akit emellett érdekel a program, az szerezze be, mert még így is megéri újra kézbe kapni az elfelejtett, évek óta porosodó korbácsot…

'SILVER'





CASTLEVANIA CHRONICLES

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KLASSZIKUS CASTLEVANIA, GYÖNYÖRŰ KÉPEK, IGÉNYES INTERJÚ
× SOKAKNAK RÉGIMÓDI LESZ, KEVÉS, SŐT, ANNÁL IS KEVESEBB, SŐT

8.5 pont



One Piece Mansion

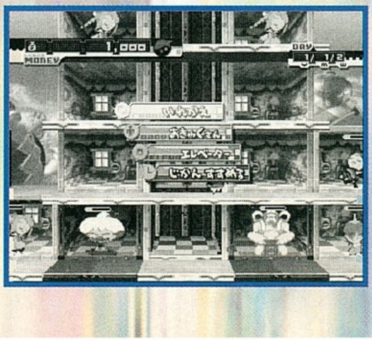
KAPUZÁRÁS NYOLCKOR



Érdekes dolgok ezek a szimulátorok… Néha még magamra is rácsodálkozom, amikor buszvezetőt játszom, vagy vidámparkot, hullámvasutat üzemeltetek, de az is elég érdekes volt, amikor vonatokkal versenyeztem. Sok minden eszembe jutott már, és sok mindent ki is próbáltam, de voltak olyan ötletek, amik meg sem fordultak a fejemben, vagy rögtön el is vetettem őket. Ilyenek például a következők: WC-s néni szimulátor, csapos szimulátor, csöves szimulátor, vagy mondjuk ne adj isten' Orbán szimulátor… nem rossz témák, de a Capcom úgy néz ki, hogy előttem jár eggyel, mert ők olyat találtak ki, amit én nem. Feltalálták az OPM személyében a házmester szimulátort. Ez igen, nem is nagyon tudok mit hozzászólni. A Mansion tulajdonképpen a japán kisgyerekeknek készült, de valahogy mégis kijutott a "felkelő nap hazájából", ha egyszer angol nyelven került a kezembe. Azt, hogy mennyire lesz siker nálunk, majd az idő eldönti, mindenesetre meg kell hagyni, hogy az alapkoncepció igen érdekes. A játékos feladata nem más, mint hogy egy házat benépesítsen mindenféle furcsa fazonokkal, vigyázzon a béke fenntartására, és ne menjen csődbe. A pályák elején mindig megkapjuk az éppen szükséges instrukciókat, ez többnyire abból áll, hogy hány szobát kell megépítenünk és betelepítenünk, de lehet egy bizonyos pénzösszeg elérése is. A feladat elsőre nem nehéz, de amikor egy analfabéta izomkolosszus elkezdi verni a szomszéd házaspár (ők nyugalmat akarnak az egész napos enyelgéshez, ami valljuk be, nem egy rossz program) falát, mindeközben pedig valaki begyújtja a saját lakását, akkor igencsak felmegy a házmesterben a pumpa. Ilyenkor kerül elő a security, vagy ha nem felel meg a munkája, akkor mi magunk csapunk szét a rendbontók között. Az a legfurcsább az egészben, hogy tényleg ennyiből áll a játék, semmi más nincs benne. Természetesen egyre nehezebb lesz a rend megtartása, mert egyre többen akarnak majd nálunk lakni, és ez rendes kis káoszt okoz. A figurák valami hihetetlen jól el vannak találva, a kis ninja, a fodrász, az elefánt tulaj, vagy az öreg néni a cicával mind fenomenális. Az egyetlen hiba, hogy a gyerekeken kívül ez senkit nem köt le sokáig. Nekik viszont kötelező a program, ha rendelkeznek egy kis stratégiai érzékkel (kit-kivel rakhatunk össze, hogy építsük fel a házat, stb.). A grafika egyszerű, de nagyon stílusos, aranyos (a lakók haláliak egytől-egyig). A zene is egyszerű, de ez már nem annyira jó, egy idő után a hangokkal együtt kicsit idegesítő, de azért nem vészes. A hangulat az elején durva jó, de a felnőttek idővel beleunnak a lakók helyezgetésébe, ezért nekik annyira nem is ajánlanám a játékot. Tulajdonképpen ennyi…aranyos, de a gyerekek fogják értékelni leginkább…ők viszont nagyon.

'SILVER'





ONE PIECE MANSION

CAPCOM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ARANYOS FAZONOK, JÓ MÓKA A GYEREKEKNEK
× HOSSZÚTÁVON FÁRASZTÓ

8 pont

Egy vagy két újsággal ezelőtt adtunk hírt, arról hogy készülőben van a Syphon Filter harmadik része, és a Sony jóvoltából már landolt is nálunk egy előzetes verzió, amire gondolom, sokan szívesen rátennétek a kezeteket, hiszen a most már a joggal nevezhető trilógia az egyik legkedveltebb akciójáték sorozat Playstation-ön, nagyobb ász nála talán csak a Metal Gear Solid létezik. Amit mondjuk én is szívesen végignyomtam párszor, csak a szavatosságával voltak gondjaim, a pár órás játékidő miatt nálam sosem volt kedvenc, még ha technikai újítások tömkelege is volt megvalósítva a játékban. A Syphon Filtert végignyomni azonban jóval több időt vett igénybe, és nemcsak a hosszúsága miatt, hanem az igen kemény követelmények miatt is (gondolok itt a golyóálló-mellényes fejlövéssel operáló ellenfelekre, és hasonló nyalánkságokra). Ami még nagyon tetszett a játékban azok az élethű szituációk, helyszínek, fegyverek, és a mégis viszonylag egyszerű irányítás. Kíváncsian vártam milyen lesz a harmadik epizód. Amint hazaértem rögtön fel is csörgettem CJ haveromat (aki egyébként kis hazánk egyik legjobb és legfanatikusabb játékosa), hogy milyen kincs is került a kezembe, mondanom sem kell hogy percek alatt átért, és onnantól kezdve együtt nyomtuk a stuffot.

Ahogy azt már az első résztől kezdve megszokhattuk a tipikusan szifonos zöld menüképernyő köszönt minket, miután áram alá helyeztük a Playstation-ünket. Két lehetőségünk van: új játékot kezdünk, vagy ha már rendelkezünk elmentett állással, azt is betölthetjük. Ellentétben a második résszel, ami két CD-nyi helyet foglalt el, az új epizód mindössze egy lemezből áll. A történet középpontjában a már jól ismert Syphon Filter nevezetű brutális vírus áll, és köréje van felépítve az igen csavaros és fordulatokban gazdag kémtörténet. Néha olyan bonyolult volt, hogy nem is nagyon értettem, miről is van szó, és ki kivel van. A világ összes nagyobb terrorszervezete és kémelhárítási csoportja beszáll a vírus keresésébe, kezdve a CIA-tól az FBI, az MI6, a kínai "vörösingesek", a dél afrikai nemzet fronton át egészen a Ji-Had-ig bezárólag. Ráadásul a helyszínek és a szereplők is össze-vissza váltakoznak, aszerint hogy épp ki meséli el a történetet. Mert ha még nem mondtam volna, a legtöbb pálya (a két utolsó kivételével), egy-egy visszaemlékezés (beszámoló?), amit a játék főszereplői mondanak el, és nekünk ezeket a történeteket kell lejátszanunk. Összesen tizenkilenc lett felírva a korongra, ami nem hangzik túl soknak, főleg ha azt nézzük, hogy ezek közül néhány igen rövid kis szösszenet, mert csak a "főellenségeket" kell rajtuk elintézni. Mindenesetre a legtöbb pályán lesznek olyan részek, amik igencsak meg fogják izzasztani még a veterán szifonosokat is. Mint mondottam a fő történetszál a vírus körül zajlik, valaki folyton ellopja, megpróbál rajta túladni, esetleg használni, mi pedig ezt próbáljuk egyfolytában megakadályozni. Természetesen lesz majd főgonosz is, akit most egy orosz szőke tyúk személyesít meg név szerint Mara Aramov, és Gabriel Logan-en kívül most is lesznek majd segítőtársaink. Itt van mindjárt a már jól ismert különleges ügynöknő Lian Xing, Afrikában Lawrence Mujari irányítását vehetjük át, míg az utolsó felvonás előtti két pályán egy másik hölgyet Teresát terelgethetjük a helyes irányba. Vannak olyan pályák is, ahol egyéb kisegítő személyzetet is kapunk, Írországban például szintén egy csajszi egyengeti az utunkat név szerint Maggie Power, de csak hogy egy példát említsek amikor Teresával vagyunk maga Logan ment meg minket. A környezet is igen változatosra sikeredett. Tokióban kezdünk, ahol egy "bérgyilkosságot" kell végrehajtanunk, majd Costa Ricán folytatjuk a vírus utáni nyomozásunkat. Afrikában a csoki Mujari-val mutatkozunk be, és csak úgy mellesleg felrobbantunk egy egész aranybányát is. Jön egy kis kitérő a most igencsak közutálatnak örvendő Afganisztánba, pontosabban Kabulba, ahol mindenki kedvére gyilkolászhatja a tálibokat. Majd mire ezzel végeztünk Írországban találjuk magunkat, ahol egy épp kifutni készülő teherhajó szabotálása a feladatunk. Mondanom sem kell hogy a vírus is rajta található. Vissza ismét Costa Ricára, ahol most az azték romok között megbúvó terrorista labor felszámolásán fáradozhatunk, majd újra Dublinban találjuk magunkat. És ha még nem lett volna elég az utazásból megint visszairányítanak minket Kabulba, hogy egy VIP konvojt biztosítsunk, és mellesleg egy tankkal is megküzdjünk. Liant irányítva Ausztráliában találjuk magunkat, ahol a helyi őslakosokon kísérleteznek a vírussal, őket is tehát nekünk kell megmentenünk, majd jön három pálya Teresával, a kanadai hegységekben. Egyedül az utolsó két pálya játszódik valós időben, Mara Aramov ugyanis megzavarja a beszámolónkat, és a mészárlás után, a washingtoni szenátus külön metrójáratában eredünk a nyomában. A felsorolásból már látható, hogy igen változatos játékmenetre számíthatunk. Aki nagyon kíváncsi a pontos történetre azoknak ajánlanám figyelmébe a pályák előtti "eligazító" képernyőt. Ezen mindig az adott szereplő mondja el a véleményét és a tényállást, ami az adott küldetést megelőzte. A sztori amúgy igen változatos és nagyon mai. A különböző helyszínek nagyon élethűen vannak ábrázolva, sikerült úgy kialakítani a pályákat, hogy az ember tényleg elhiszi, hogy az adott környéken járkál, erőltetettségnek nyoma sincs. Míg Afganisztánban szögesdrót akadályok és lövészárkok szegélyezik az utat jobbról-balról, addig a costa ricai esőerdőkben felgyújtott drogültetvények látványa fogad minket. A kanadai hegyi pályákon látszik az emberek lehelete, a teherhajón ugyanez az effektus megtalálható, csak mint a csövekből kicsapódó gőzként. Még az olyan apró dolgokra is gondoltak a készítők, hogy a metrón helyet hagytak a mozgássérülteknek, és ezt még külön táblával is jelölték. A grafika Playstation mércével nézve igen tetszetős, szerencsére nem túl pixeles, és a terep sem az orrunk előtt épül fel, ennek ellenére kifejezetten gyorsan mozoghatunk az emberünkkel. A terep élethű kialakításán kívül nagy szerepe jut a környezetünknek is. Léptennyomon emberekkel (civilekkel és más szervezetek ügynökségeivel) kell kommunikálnunk, rögtön kezdéskor például a hotelben a recepcióstól kell elkérnünk a szobánk kulcsát, és láss csodát a ferdeszemű gyerek ékes japánsággal fogad minket – csak





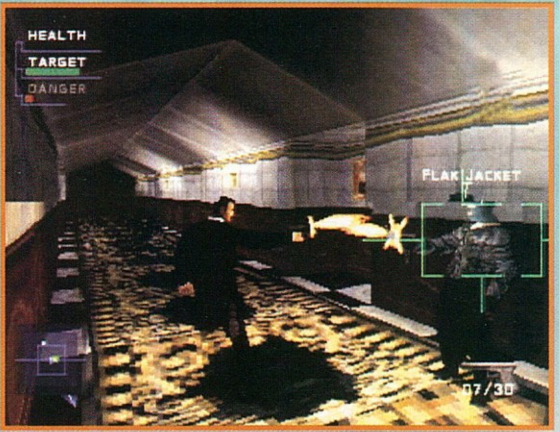




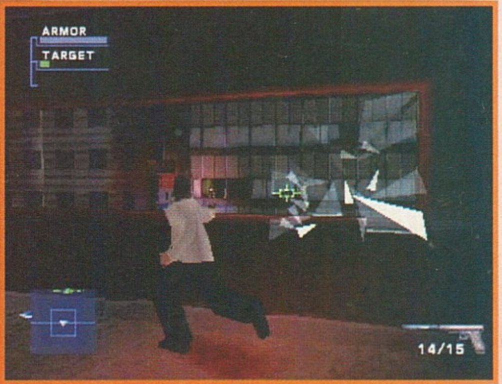


a feliratozásból tudjuk, hogy miről is folyik a diskurzus. Szerencsére a titkos ügynökeink igen jól képzett több nyelven beszélő emberkék és derékből kenik-vágják a spanyolt, japánt, oroszt és még ki tudja hány nyelvet. Mindenesetre az ilyen kis dolgok nagyot dobnak a játék hangulatán és élethűségén. Minden pálya előtt és után is pofás kis CG animációkat tekinthetünk meg, plusz még lesz egy csomó közjáték a játék grafikus motorjával is. Ezek közül lesznek igen brutális darabok is, például nagyon tetsztet ahogy a terrorok fegyverrel verik a túszokat, de az is nagyon baba, amin a megásatott tömegsír mellett fejbe lövik szerencsétlen ausztrál őslakosokat. Szerencsére a program nem vérmentes, szépen fröcsög a ketchup a lövedékek becsapódásakor. Egyébként ellenfelekből igen sokfajtát készítettek nekünk, a terepszínű kommandósoktól kezdve a teljesen feketébe öltözött símaszkos fickókon át, az orvosnak álcázott fehér-piros keresztes mellényt hordó katonákig minden manapság divatos rosszfiú megtalálható a játékban. Persze a legnagyobb veszélyt most is a golyóálló mellényt viselő, illetve a mesterlövész kiskalózok fogják okozni, őket vagy csak fejlövéssel, vagy több sorozattal lehet leszedni, persze ember legyen a talpán aki ezt a több sorozatot beléjük tudja ereszteni, úgy, hogy közben azok is állandóan fejre lőnek. Az ellenfelek kidolgozása kimondottan kellemesre sikerült, sokféleképpen "tudnak" meghalni, összeesni, különböző hülyeségekkel fenyegetőznek harc közben, és ami meglepő, hogy a hulláik bizonyos ideig ott maradnak a földön, a fegyvereikről nem is beszélve, amit ugye mondanom sem kell, hogy mindig kobozzunk el tőlük, nekik úgysem lesz már szükségük rá. A pályákon persze nem elég átverekedni magunkat, rengeteg küldetésünk/feladatunk is lesz. Ezek általában a már az ismerős objektumok megsemmisítése, felrobbantása, célszemélyek likvidálása, illetve fedezése, adatok leszívása, bizonyítékok ellopása, szóval csupa ilyen titkos ügynökös dolog. Aztán ahogy haladunk előre a szinteken ezek a feladatok megváltozhatnak esetleg új küldetéseket kapunk rádión. Ezeket a START menü Objectives pontjánál tudjuk megnézni, itt látható, hogy mit teljesítetünk már és az is, hogy mely pontok várnak még ránk. Ebben a menüben legfelül található a térkép, megjegyzem nem mindegyik pályán lesz a térkép a segítségünkre, de azért többségében igen. A térképen jelölve vagyunk mi, és sokszor a teljesítendő/megtalálandó objektum helyzete is (kivéve, ha ismeretlen a helye), vigyázat a térkép néha falsul jelöl egy-két dolgot! Alatta megtekinthetjük a fegyvereinket, ezek a késtől kezdve a legmodernebb ma is használatos, illetve még fejlesztés alatt álló eszközök. Nagyon bőséges a választék, a gránátvetők, pisztolyok, gépfegyverek, hangtompítósok, éjszakai mesterlövészpuskák, gézgránátok, C-4, szóval mindenki meg fogja találni a maga kis kedvencét. Ami nagyon tetszett, az a távcsöves fegyverek belső nézete, állatul ki vannak dogozva még a célkeresztek is. Egyébként itt található az Options menü is, a szokásos lehetőségekkel. Az első sikeres végigjátszás alkalmával megnyílik a cheat opció is, a már megszokott csalásokkal, és a behozható pályákat, mini-játékokat is itt nézhetjük meg. Aljátékokból egész sok fajta van: a lopakodástól kezdve az "ölj meg mindenkit"-en át a céllövészetig, és ezeket több nehézségi fokozaton is játszhatjuk. Minél nehezebb értelemszerűen annál több és keményebb ellenfelet kapunk. Egyébként van még többjátékos mód is, bár ezen nem sokat változtattak. Csakúgy mint az irányításon. Ez is maradt a régi, egyszerű, de nagyszerű kivitelben, szerencsére most is van automata célzás, ami nagyban megkönnyíti a helyzetünket, még sima joy-jal is könnyen kezelhető a program. Mindig figyeljétek a bal felső sarokban a Danger és a Target kijelzőket! Akit bővebben érdekel a téma, az ezt is megnézheti magának a beállítások között. Egyébként összességében maga a program sem változott egy kicsit sem, meglátszik hogy ugyanaz a grafikai motor hajtja a játékot, mint az előző két résznél, persze ez nem hiba, hiszen idáig sem volt vele túl nagy gond, és most sincs, egy-két olyan tipikus gikszert leszámítva mint például, hogy néha meglőnek a falon keresztül, vagy hogy az automata célzás néha nem a hozzánk legközelebb álló embert célozza be. Viszont gyűlöltem, hogy az ellenfelek bárhol bármikor a semmiből megjelenhetnek, ez nagyon idegesítő tud lenni. Amit még érdemes megjegyezni, hogy a zenék és a hangok igen jóra sikerültek, visszaadják az adott helyszín hangulatát. Szóval elégedett voltam a játékkal, a mostanság eluralkodó szemétdömpingben ez egy kimagasló darab, még ha sok újítást nem is tartalmaz. Rajongóknak és nem rajongóknak is kellemes perceket fog okozni, miközben milliméter energiával, remegve gubbasztasz az egyik sarokban, tudva, hogy szemben a mesterlövész már célkeresztbe vett.

CSIPI M LEE









SYPHON FILTER 3

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KIVÁLÓ AKCIÓJÁTÉK
× APRÓ HIBÁK, NEM SOKAT VÁLTOZOTT

9 pont

JÓL LÁTOM, HOGY INOG A GT3 TRÓNJA?

Most valami olyanra készülök, amiben benne van egy jó nagy botrány! Előre le szeretném szögezni, hogy épp egy játékot szeretnék bemutatni, aminek a grafikája jobb, igen, jobb, mint bármelyik eddig látott autóversenynek, ami megjelent a PS2-re. De tényleg! Jobb mint a Turismo, mint a Ridge



Racer, mindenkit ver, ráadásul még a játszhatóság is kiváló, ebből adódóan nagyon komoly jövőre számíthat, és természetesen igencsak magasra tette a mércét a többiek számára, akik a jövőben ilyen játékot szeretnének piacra dobni.

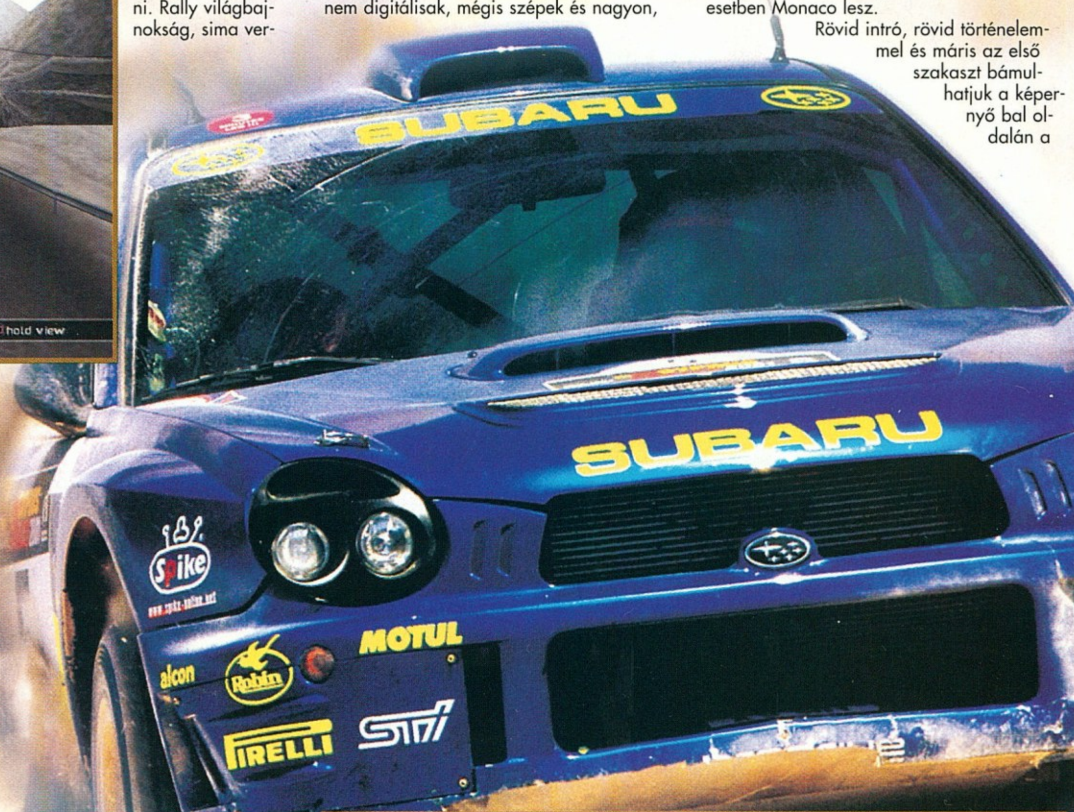
Több tesztverziót is kaptunk az elmúlt hónapokban és szemmel láthatóan napról napra javult a program, így amikor a végső kiadás megérkezett, elkerekedett szemekkel bámultuk a végső grafikát, ami olyan szép, hogy pusztán nézni is érdemes, különösen azoknak, akik amúgy is elhalnak az autók látványától.

A WRC eddig is köztudottan a World Rally Championship rövidítése volt, annak a versenysorozatnak, mely keretein belül a világ legjobb rally versenyzői bejárják az egész világot, az egzotikus sivatagok, oázisoktól egészen a jeges norvég szerpentinekig, hogy versenyenként több szakaszon bizonyíthassák tudásukat. A játék ennek 100%-os szimulációja.

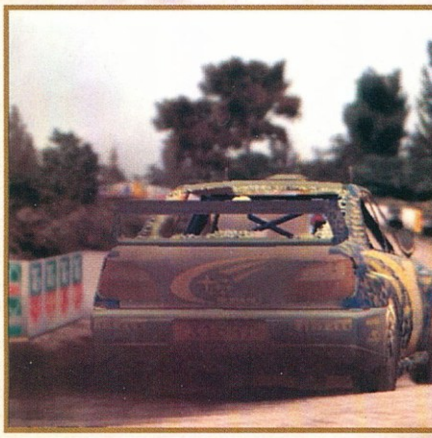
Az intróval kapcsolatban csupán annyi észrevételem van, hogy tulajdonképpen jó, bár egy bedigitalizált filmről van szó, nem grafikusok munkájáról. Bár ezt erősen kompenzálja a grafikusoknak a játék többi részén felfedezhető tudása, így tulajdonképpen nincs vele probléma. Ha pedig azt nézzük, hogy a lehető legrealisztikusabb hangulatot szerették volna kialakítani a játékosokban, akkor egészen jól sikerült, mivel annál nincs hitelesebb intró, ami a valós kocsikat, valós környezetben mutatja meg nekünk, pár pillanattal azelőtt, hogy beültet minket annak a valós kocsinak a virtuális változatába.

Mivel az elmúlt években nem igazán volt olyan teszt a lapban, ami a jó régi, klasszikus tesztelési menetet követte, úgy gondoltam, mivel egy potenciális trónkövetelőről van szó, kicsit belemegyünk a játékismertetős tesztelésbe és a szubjektív véleményeket és gondolatokat a végére hagyom...

Miután sikerült végignéznünk a fent említett intrót 7 különböző dolog közül választhatunk a főmenüben. A gép tudásának köszönhetően a menürendszerek hátterei is "élnek", úgyhogy a látvány itt is kétélű, ebből következik, hogy hangulatos és szép. A 7 lehetőségből a szokásos négyről nem kell nagyon írni. Rally világbajnokság, sima verseny, időmérés és az oly sokak által kedvelt párbaj mód. A játéktöltögetés nem is igazán opció, a szabályokat és a képernyő, illetve a hangok tulajdonságait is a szokásos módon lőhetjük be, van viszont egy érdekes rész, ez pedig az utolsó választható menüpont, a EXTRAS.

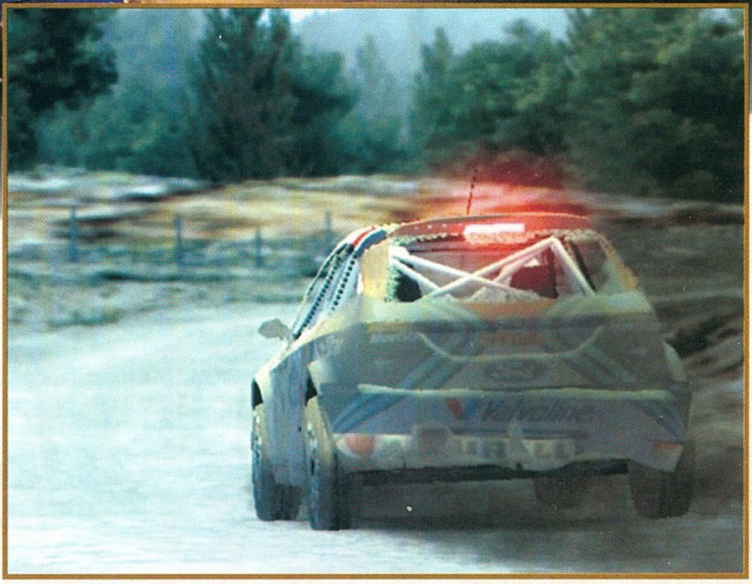


Itt visszanézhetjük a versenyeink ismétlését, ha esetleg ezt közvetlenül a szakasz után nem tettük meg, sőt el is menthetjük, hogy a cimboráknak dicsekedhessünk, milyen hajszálpontosan ki tudtuk tenni a kocsi fenekét egy 180-as kanyarban. Megnézhetjük a játék összes átvezető filmjét, ami természetesen a kezdetekben még nem teljes, pusztán 6 darab elérhető, de szakaszról szakaszra haladva, ahogy váltogatjuk az országokat, úgy válnak megnézhetővé a különböző dolgok. Izgalmas rész ebben a szegmensében a játéknak, a SECRETS, ahol a bajnokságokon elért magas helyezéseket jutalmazza a gép. És tényleg! Ha nem tudtok Cheateket a progihoz, akkor bizony végig kell nyomni a bajnokságot, mondjuk könnyű



fokozaton, majd a végén várni a "varázskódra", amit ha sikerül bevinni a játékba, új kocsikat, pályákat és egyéb érdekességeket és hasznos...mondjuk úgy "alkatrészeket" kaphattok a következő körhöz, igazából pontosan azért, hogy ne unjátok meg a monoton vezetés három nap után.

A játék közben is megcsodálhattok pár filmet, melyek annak ellenére, hogy abszolút nem digitálisak, mégis szépek és nagyon, nagyon látványosak. Már csak azért is érdemes megnézni ezeket, mert olyan képek és kameraállások vannak benne, melyek már pusztán nézve is lélegzetelállítóak. No, térjünk lassan rá magára a versenyre, ahol először a kocsikat ill. a kocsit kell kiválasztanunk.



Nyugodtan mondhatom, hogy a teljesen szokásos, évek alatt kialakult Rally-csapatból választhatunk. Ettől függetlenül én azért felsorolnám a járgányokat, nehogy valaki megvegye egy kedvenc kocsi miatt, majd rájöjjön, hogy az nincs benn a játékban. Szóval, Marcus Gronholm, a szokásos 206-os WRC-vel indul a játékban, (ahogy azt az életben is teszi), a nagy öreg, Colin Mcrae Ford Focusban, Richard Burns az általam is nagyon kedvelt Subaru Impreza WRC-kiadásában, Tommi Makinen a Mitsu Lancer Evo 6-ban, Kenneth Eriksson a Hyndai Accent-ben, Armin Schwarz knédlifogysztó szomszédaink a Skoda Oktavia csapatának a színeiben, míg Phillipe Bugalski a Xsara T4-es WRC verzióval vág neki a versenyeknek.

Ha jól számolom, akkor 7 kocsi van alapból a játékban, de mint már fent említettem, még akadnak rejtett autók, melyeket különböző eredményektől függően kapjuk meg. No, ha kiválasztottuk a kocsit, akkor megnézhetjük egy műholdas felvétellel indítva a következő verseny helyszínét, ami optimális esetben Monaco lesz.

Rövid intró, rövid történelemmel és máris az első szakaszt bámulhatjuk a képernyő bal oldalán a legfontosabb technikai adatokkal és értékekkel. A játék talán legfontosabb pontja következik a kocsi beállítása. Ezt rengeteg autóversenynél vagy teljesen kihagyják a programból, vagy olyan mértékben elszúrják, hogy szinte teljesen használhatatlan lesz az egész. Nos, a WRC-ben sikerült megtalálni azt az egyensúlyt, amit még nyugodtan mondhatom, hogy a legkevésbé jártas arcok is megértenek majd a beállítások tekintetében.

Azok kedvéért, akik még nem játszottak hasonló játékkal vagy nem nagyon vannak képben ezekkel a beállításokkal kapcsolatban egy pár mondatban leírnám a lényeget, akik már x éve ismerik ezeket, azok most nyugodtan ugorják át a következő 3 bekezdést.

Nos, a Gear Ratio az első pont, ahol há-



WRC
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

rom értéket adhatunk meg...jaj...majd elfelejtettem a lényeget elmondani a "szűz" játékosoknak: a játéknak ez a része abban segít, hogy a pályához testre szabhassuk a kocsink beállításait. Szóval, a Gear Rato a sebességváltás arányait jelöli. A kép felső részén minden pálya előtt a gép leírja az ajánlott vezetési stílust. Ez a monacói verseny első szakaszánál a "Maximum acceleration, Lower top speed", tehát maximum gyorsulás, alacsony végsebességgel. Magyarra fordítva ez azt jelenti, hogy inkább a dinamikus gyorsulásra kell koncentrálnunk a rövid egyenesekben és nem a hosszú száguldásra. Itt térünk vissza a sebességváltóra, amit a három fokozat közül (long, medium, short) a Short-módba kell állítani, mivel ilyenkor hamarabb kapcsol felsőbb sebességbe és így dinamikusabban gyorsul a kocsi, mintha egyenként jól kihúzatnánk, megvárva a motor törőképességének a határait.

Talán ez a legfontosabb ilyenkor, a többi komponensről elég egy mondatot írni. A Brake Strength a fékerősséget jelenti. Mennyire fogjon az a fránya fék. Kicsit , közepesen vagy nagyon. Mindenki ahogy szereti. Ha nagyon fog a fék, akkor bizony csúszkáltok majd mindenfelé, így jeges pályán tessék ezen elgondolkodni! A kormány érzékenysége is hasonló cipőben jár, teljesen emberfüggő. A kerekek megválasztása a legegyszerűbb, az időjárástól függ, míg a felfüggesztés a Suspension az útminőséggel együtt változik.

Minél rázósabb az út, annál puhább a felfüggesztés. Tudjátok, a zötyködés intenzitását és a kocsi rázkódását kell itt csökkenteni. Egyébként a játék alapból is beállítja ezeket, de gyakorlottabb versenyzők nyugodtan rásegíthetnek. Ezek után már csak a verseny van hátra.

No, itt szeretnék rátérni a grafikára, ami egyszerűen szemet gyönyörködtető. Én még ilyet nem láttam! Ha valaki elsőre ne esik hanyatt, biztos, hogy ha megnézi a helikopteres ismétlést, eldobja magát. Míg a távoli dolgok homályosak, a közeli fák és bokrok a helikopter mozgásától függően változnak. A napfény tényleg elvakít, a jég tényleg csillog a textúráktól pedig olyan érzése van az embernek, mintha filmet nézne.

És akkor még nem beszéltem a választható kameraállások sokszínűségéről! A készítők minden részletre odafigyeltek, még arra is, hogy a helikopteres kamerát verseny közben is látjuk a kocsiból, mivel néha leereszkedik elénk, hogy jobb képet adjon rólunk, így ha van egy jó kis kanyarunk, már a verseny alatt sejthetjük, hogy a helikopter milyen képet csinált róla.

Az egyetlen kritika, amivel találkoztam a neten, a kocsik irányíthatósága volt. Állítólag túl nehéz vezetni a járműveket. Én ezzel alapvetően nem értek egyet, mivel egy rally játékban igenis kell, hogy csúszkáljon a kocsi. Ha aszfaltos pályán megyünk, itt sem riszálnak a járművek, sőt még rá is állíthatunk a fent említett beállításoknál a stabilitásra, így valahogy mindenképp kiküszöbölhetjük a problémát. A gép nem túl szigorú, de ha nagy sebességgel sikerül odacsapnunk a cuccot a falhoz, akkor bizony elkezd leamortizálódni a kocsi és ezzel párhuzamosan csökken a sebesség is.

Adnék egy tanácsot! Ha már semmiképp sem tudjátok megmenteni a kocsit az ütközéstől, és nyilvánvaló, hogy túl nagy sebességgel estek be abba a kanyarba, próbáljátok meg legalább elfordítani az autót. Ha ugyanis a kocsi oldalával csapódtok neki a falnak, nem sérül a motor csak nagyon nagy sebességnél, így tovább tudtok menni, ha viszont orral mentek neki a falnak, akkor a motor sérül, a sebváltó, a felfüggesztés és a hátralévő útvonalon kacsázhattok össze vissza, míg el nem értek a célba olyan hátránnyal, amit már szinte teljesen lehetetlen behozni a későbbi szakaszokon.

A kocsi lassú tönkremenése is elég élethűen van megcsinálva, sőt még azt is mondhatnám, hogy elvileg humánusan SX7 (nem tévedés, ebben a mondatban egy rejtvény van:). A hanghatások is tökéletesek, a közönség üvöltésétől a kamerát szállító helikopteren át egészen a magát megszívott kipufogóig, ami annyit lő és olyan hangosan, hogy még Max Hardcore is megirigyelheti.Utoljára mikroszkóp alá véve a legfontosabb komponenseket, nyugodtan elmondhatom, hogy ez a legjobb Rally, amivel eddig találkoztam és bár van bennem egy minimális félsz, hiszen saját etalonomat a GT-sorozatot állítom a háttérbe, mégis úgy érzem nem lesz olyan arc, aki a WRC PS2-es verziójának a kipróbálása után rázni fogja a fejét és mindenképp a véremet akarja majd. Ha másért nem, azért borzasztóan jó, hogy ilyen színvonalra kúsznak ezek a játékok, mert a piaci versenyben ettől csak jobbat érdemes gyártani, az pedig már el sem tudom képzelni, hogy milyen lesz.

A World Rally Championship olyan játék lett, ami újabb rajongókat szerezhet a sportnak, a PS2-nek és ez a zseniális benne, mert újabb szintre vitte a realitás érzését. Ráadásul (bár nem tudom, hogy mennyibe kerül majd) ha rászánjátok magatokat és megvásároljátok, mindenképp azt kapjátok pénzetekért, ami a legfontosabb: rengeteg izgalmas játékórát, mert ezt a játékot nem fogja senki megunni 2 nap alatt, azt személyesen garantálom. Ha pedig igazi rally fanatikusok vagytok, akkor már az az 5 perc, amíg ezt a cikket olvastátok is csak időpocsékolás volt, hiszen a játék már kapható!

aDaM









WRC

SONY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (540KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AZ EDDIGI LEGSZEBB
× LESZEDI A FEJEM, MERT MINDEN KIVÁLÓ!

10 pont

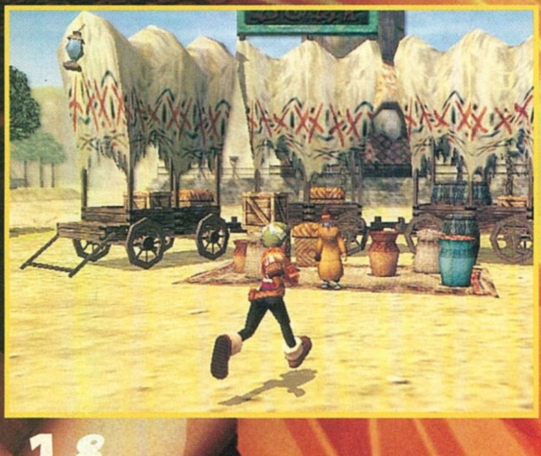
Na, csak kész lettem azzal a fránya FFVI végigjátszással erre a hónapra, csak az a baj, hogy holnapra ígértem, (mert jön a lapzárta) a Dark Cloud cikket is, így most este 11 felé mikor elkezdtem írni, csak egy módon tudom befejezni! Virrasztással! Én mondom nektek nem könnyű a tesztelő élete, főleg ilyen esetekben. Na mindegy, neki látok, legfeljebb elalszom mentközben. Kezdjük a szokásos, bevett kezdési formulával: a Dark Cloud megjelenését már jó régóta vártam, hisz a PlayStation 2 megjelenése előtt gyönyörű fotókat szemlélhettünk róla az Interneten. Ámuldozva néztem a képeket, és közben azon járt az agyam, hogy vajon mikor vehetem kézbe ezt a meseszép anyagot. Persze azóta már sok idő el telt és élőben már nem annyira gyönyörű a anyag, bár még így is szép – azóta már megérkezett a DMC, FFX stb., így megváltozott a viszonyítási alap. Nem csak a grafika, hanem maga a játék is ígéretesnek tűnt, hisz az előzetesek egy új stratégiai elemekkel tele tűzdelt RPG-ről szóltak. Itt viszont a stratégiai rész nem a harcban jön elő, hanem az otthonunk építéséből. Egész pontosan úgy képzeljétek el a dolgot, mint anno a Sim City-nél, de itt egy gomb megnyomásával azonnal vált a kép és 3D-ben mászkálhatunk az általunk felépített városban. Mindezek mellett, labirintusokat kell felfedeznünk amolyan Diablo stílusban. A dolog teljes megértéséhez ismernetek kell történetet. Ne csodálkozzatok, ha egy kicsit Aladdines beütésű lesz a sztori, meg az egész játék képi világa is arra emlékeztet.

SÖTÉT, KÖD, MEG AMIT AKARTOK...



SZELLEM A PALCKBAN

Történetünk színhelyén 400 évvel ezelőtt egy virágzó királyság épült fel a keleti és a nyugati kontinensen. A két ország háborúban állt egymással. Hosszú idő után eldőlni látszott a harc, mert nyugat felül kerekedett. Ám ekkor a keleti királyság fekete mágiához folyamodott, nyugat elpusztult, kelet pedig ha nagy veszteségek árán is (elesett a király), de megúszta a dolgot. Legalábbis egy éjszakára, mert a fekete mágia hatására megszületett egy Dark Genie nevű szörny, ami ugyanúgy a pusztulásba döntötte keletet is. A Dark Genie ezután majdnem az egész világot elpusztította, éppen hogy csak megállították. 400 évvel ezután egy őrült tábornok úgy dönt, feltámasztja a Dark Genie-t, hogy megszerezze a világuralmat. A terve sikerül, a Dark Genie feléled, majd miután megette a tábornok egyik szolgáját, új mesterével pusztításba kezd. Ez idő tájt egy kis faluban Nolunban egy fesztivált tartanak, ám éjjel a Genie elpusztítja az egész falut. Mindenki meghal, csak egy fiú, Toan éli túl a tragédiát. Hamarosan találkozik egy öreg emberrel (aki valamiféle istenség), aki megmentette a falubelieket és Atamillákba zárta. Az Atla egy barna gömb, ezeket szétszórta labirintusokba. Ahhoz, hogy Toan helyreállítsa otthonát, megkell találnia az Atlákat. Ez lesz tehát az első feladatunk, helyre állítani szülőfalunkat. Később majd még más helyszínekre is elkell látogatnunk és újjá is kell őket építeni.



INDULHAT A JÁTÉK!

Tehát a falunkat teljesen lerombolta a Genie, nekünk pedig meg kell kezdeni a helyreállítási munkákat. Fent a nagy épület a főnök háza, vele kell először beszélni, több ok miatt is. Először is ő fog adni a kalandjainkhoz tárgyakat, pld. gyógyítások, víz stb. Ha valami elfogyott beszélj vele, mindig feltölti a menüdet. Később persze majd lesznek boltok is, és akármennyi cuccot vehetünk. Az Atlákat a labirintusban találjuk, aminek a bejárata itt van a közelben. Minden labirintust véletlenszerűen generál a játék. A fő cél, hogy egy adott szinten az összes Atlát megtaláljuk, aztán megkeressük a kijáratot. Persze a kijárat nem fog magától kinyílni, ehhez kulcs is kell, ami viszont a szörnyeknél lesz, így mindegyiket érdemes leverni – ha egy zárt ajtó előtt vagyunk a Négyzettel használjuk a kulcsot. Mikor valamennyi szintet bejártuk a végén egy főellenséggel kerülünk szembe. Ha ezzel is végeztünk megyünk tovább a történetben és újabb helyszíneket kell helyre állítani, újabb ám hosszabb labirintusokkal. Összesen 6 labirintust (plusz egy bonuszt) kell bejárni, míg eljutunk a Dark Genie-hez. A játék építkezős részéről még a mellékletben írtam részletesebben.

A LABIRINTUSOKRÓL



A labirintus felfedezés szempontjából a játék a Diablora hasonlít a legjobban. Nézzük mire kell oda figyelni a szinteken. Először is természetesen a HP-nkra és a fegyverek sérülésének szintjére (lásd. a mellékletet). Megnehezíti a dolgunkat, hogy Toan idővel szomjas lesz, és ha nincs nálunk víz akkor a HP-nk folyamatosan csökkeni fog. Ezért aztán vinni kell a labirintusokba vizet is. A szomjúsági jelző a bal felső sarokban van, a HP alatt, kis vízcseppek jelképezik. Találunk majd tavakat és kisebb vízeséseket is, ahol a szomjúságunk oltása mellett a HP-nk is feltöltődik. Ha nincs gyógyításunk, bemérgeztek és nem tudjuk leszedni, vagy elfogyott a vizünk és szükségünk van rá, teleportáljunk fel a felszínre. Ezt az Escape Powderrel lehet megtenni, ilyet mindig vigyetek magatokkal! Ugyancsak el lehet hagyni a labirintust a szintváltásoknál is, de ne aggódjatok, ha visszamentek a labirintusba, ott folytathatjátok ahol abbahagytátok. Az egyetlen változás, hogy ha teleporttal távoztok, a játék újra rajzolja az adott szintet, de az Atlákat már nem kell újra felvenni. Lesznek majd a labirintusoknak rejtett részei is, ahova a vonat szerelvényekkel lehet eljutni. Ahhoz, hogy ezeket betudjátok indítani, szükség lesz egy bizonyos cuccra amit szintén a szörnyektől lehet megszerezni. A rejtet részeket csak akkor lehet meglátogatni (és csak akkor is kapunk a vonathoz kulcsot), ha van bennük Atla. Természetesen találunk ládákat is, ezekben jobbnál jobb cuccokkal. A szörnyeknél fontos megemlíteni, hogy a Körrel lehet őket befogni, aztán az X-szel támadhatunk, de csak addig amíg a bal alsó sarokban elhelyezkedő sebesség (Speed) kijelző nem telik be.

DARK CLOUD



ÍTÉLET

A Dark Cloud egy jó játék. Kellemes a harc, ötletes az építgetős rész. A fegyverünk és karaktereink fejleszthetőségével nagyon sokat el lehet bíbelődni, és az építkezésnél is lesznek nagyon jól megkomponált dolgok. A grafikája az anyagnak kielégítő. Biztos sokan csodálkozni fognak, hogy csak "Közepes" szintet kapott az értékelőben. Ennek az az oka, hogy bár tényleg vannak kimondottan szép helyszínei is a játéknak, azért egy FFX-hez képest jóval elmarad. Meg aztán biztos vagyok benne, hogy jönnek még ennél is szebb grafikájú játékok a jövőben, ne lőjük el a jó értékeléseket most. Az zenék ugyan kellemesek a fülnek, viszont a hangokkal nem voltam megelégedve. Nincs ugyanis leszinkronizálva a szereplők hangja, azaz csak szövegesen írják ki, amit mondanak. Már nem azért, de egy PS2-es játéknál, pláne, hogy még DVD-n is van, elvárható lenne a digitalizált szöveg. Más komolyabb hiba nincs a programban. Szerintem hosszú (a játékidő elérheti az 50 órát is) és tartalmas kikapcsolódás vár akik megszerzik ezt a különleges, humoros RPG játékot.

Veres Miki

DARK CLOUD

SONY/LEVEL 5

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

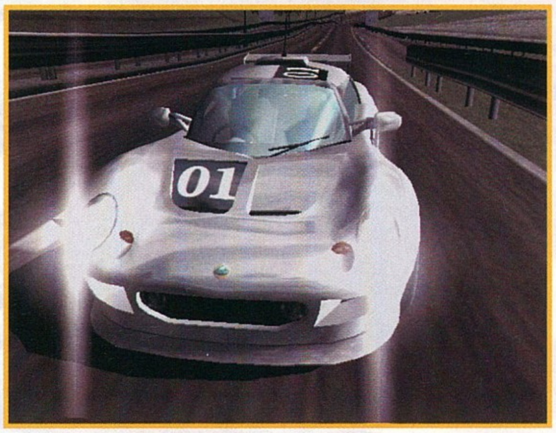
1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (391KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÖTLETES, TARTALMAS ÉS ELÉG HOSSZÚ
× NINCS DIGITALIZÁLT PÁRBESZÉD

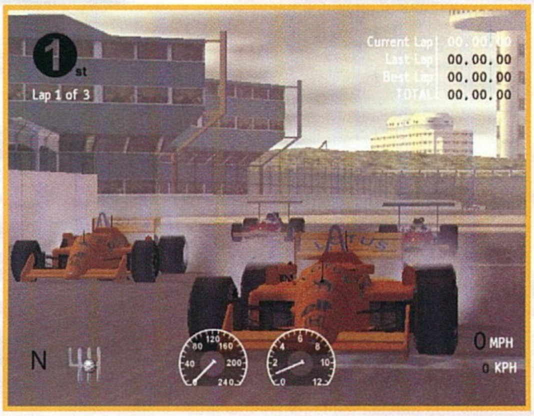
8 pont

Emlékszem, a legelső autószimulátorokhoz köthető élményem úgy 11 éves koromra tehető. Bent voltam egy laktanyában gyermeknap alkalmából, s az aszfaltrajz verseny megnyerése és a tankbemutató után elvittek minket a gépjárművezető képző terembe is. Az itt található szimulátorok persze a kor keleti technikai színvonalát képviselve egy nagy forgó tányérból, és az azt tükrökkel az ablak helyére vetítő szerkezetből álltak, de nekem maga volt a csoda, az ultimate szórakozás. Blehh. Na ugorjunk, elég a nosztalgiából. Gondolom a többség emlékszik a Need for Speed Porsche Challenge részére. Itt ugye a mindenféle típusú csodagép helyett egyetlenre álltak rá, és nagyszerűen kiegyenlített szériaversenyeken nyúzhattuk autóinkat. Egyébként is híve vagyok az ilyennek, ezért örömömre szolgál, hogy bemutathatom a tisztelt közönségnek Lotust. A jól megrendezett intró egy kis bepillantást enged eme típus változataira, nyilvánvalóan nem egyszerű lakótelepi furikázásra készült. Pontosabban mindenki megnézheti a gép történelmét a játékban is, már ha kíváncsi rá.





Induláskor majd mindenkinek feltűnik a felajánlott újfajta kormányzási rendszer a kontrolleren. Ez közelebbről annyit tesz, hogy eddig ugye a joy jobbra balra húzásával kormányozhattunk, viszont így pont a finom, óvatos mozdulatok voltak nagyrészt kivitelezhetetlenek a kis mozgástér miatt. Ettől aztán nagy sebesség mellett a legkisebb túlhúzás is kezelhetetlenné tette a kocsit, behintázott, ilyesmi. Namármost ez az új (és tényleg nagyon használható) rendszer a két végkitérést nem egy egyenessel osztja el (simán jobbra balra), hanem egy félkörrel úgy, hogy a joyt felfele nyomva körben kormányozhatunk mint a valódi kormánykeréknél. Tényleg csak dicsérni tudom, már ez miatt is megéri kipróbálni a játékot. A versenymódok között itt is megtaláljuk a már hagyománnyá vált challenge módot, melyben Jack vagy Zoe név alatt teljesíthetünk mindenféle feladatokat. Időre gyorsulni kézi váltóval, állandó sebesség tartása, gumiégető körözés csak hogy párat említsek. A collectionben a választható autókkal és pályákkal gyakorolhatunk, a championship pedig ugye a valódi verseny profiknak. Kezdetben csupán az A, B és B klasszikus (old timer rulez) versenyekre nevezhetünk, természetesen korlátozott számú járgány a választék is. De ahogy jutunk előre elérhető lesz a super A, és így tovább és így tovább. A korai pályák sajnos nem éppen látványosak, teljesen hagyományos versenypályákon küzdhetünk ellenfeleinkkel, és ezek jellegükből adódóan nem szolgálnak érdekes környezettel. Viszont a Londoni track igen hangulatos, szürkület, köd, az utcai lámpák fényei a magas házak között. Érdekes volt még a sok egyhangú pálya közt a S-A class kezdő versenye Tokió éjszakai környezetében. A versenyt alapvetően a tövig nyomott gázpedál jellemzi, egészen a két párhuzamos egyenest összekötő 180 fokos hajtűkanyarig, ahol érdekes élmény volt hirtelen meglátni a szemberohanó falat. Aki szereti a kanyarban kifékezős taktikát (ami általában bejön ellenük), itt gyakorolhatja...





LOTUS CHALLENGE™

HA NEM FUTJA SPORTKOCSIRA

A grafikát illetően nekem az első versenytől kezdve valahogy a Rumble Racing jutott az eszembe, különösen a replayt nézegetve. Bár teljesen más a játék, de a grafika ugyanúgy gyors, de kissé egyszerű. Az extra dolgok, például a távolban hirtelen megjelenő léggömb (azért annyira nem vészes a pop-up), repülőgép, madarak, szépen úszó felhők, zászlókat lengető nézősereg, azért enyhítik az egyhangú körözgetés miatti depressziót. A masinák kidolgozása nekem tetszett, sajnos nincs Lotus a garázsban letesztelni a hasonlóságot. Külön élmény volt a nyitott oldtimerrel hasítani, és itt jegyzem meg azt is, hogy belső nézetben kikerülünk arra az oldalra, ahol valóban van a kormány. Lassan csak összejön a lista, ami szerint megcsinálhatják a majdnem tökéletes szimulátort. Jól néz ki a motorháztetőn elsuhanó táj is, de a tükröződés lehetett volna szebb is szerintem, igaz így viszont valósághűbb benyomást kelt, és jól megdobja a sebességérzetet is. Mint azt majd mindenki felfedezi, az autók törhetnek is – a menü szerint. Mert sajnos frontális becsapódásnál sincs a karosszériának látható sérülése, egyedül a kezelhetőségen mutatkozik meg egy-egy nagyobb ütközés eredménye, például elkezd jobbra húzni a kormány. Hiányérzetem támadt ezenkívül akkor is, mikor kerestem a pályatérképet és a visszapillantó tükröt. Hm, hm. Viszont arra rájöttem közben, hogy a pause menüből minden fontos dolog állítható, ki lehet kapcsolni lépésenként a képernyő infókat és lehet reflektorozni is (hehe). Duda is van ám, igaz nem az alap irányító konfigban, bár nem tudom mi értelme van egy versenyben dudálni az ellenfél idegesítésén kívül.

Az értékeléssel bajban vagyok, ugyanis a Lotus kinézete nem áll összhangban a játszhatóságával. Úgy értem a vezetési élmény nagyon jó, az autó kiválóan kezelhető – hála a körkörös kormányzási megoldásnak, de megérdemelt volna az egész egy jobb külalakot. Esetleg nagy és látványos pályákat, nagyobb létszámú mezőnyt. Logikailag és pontozás szempontjából persze elég a hat résztvevő, de mégiscsak az az igazi élvezet, mikor az ember tömegben versenyez, nem csak az út az ellenfele hanem a sarkában érez 15-20 győzelemre éhes ellenfelet. A PS2 bőven bír ennél többet is, a Lotus név meg nem hiszem, hogy a akkora húzóerő lenne a beszerzéshez. Aki gyűjti az autós gamékat (mint én is), az le fog ülni elé és lenyom néhány bajnokságot, de aki nem megszállott, az inkább keressen mást, látványosabbat és érdekesebbet. Ha valaki még PSX korszakban hozzájutott az Advan Racing (japán) anyaghoz, szerintem egyetért velem a kocsik viselkedése közti hasonlóságban. Summázva: átlagos grafikájú, de jól kezelhető játékot kapunk a Lotus személyében, leginkább versenymániásoknak ajánlott.

Dzson





LOTUS EXTREME CHALLENGE

VIRGIN INTERACTIVE

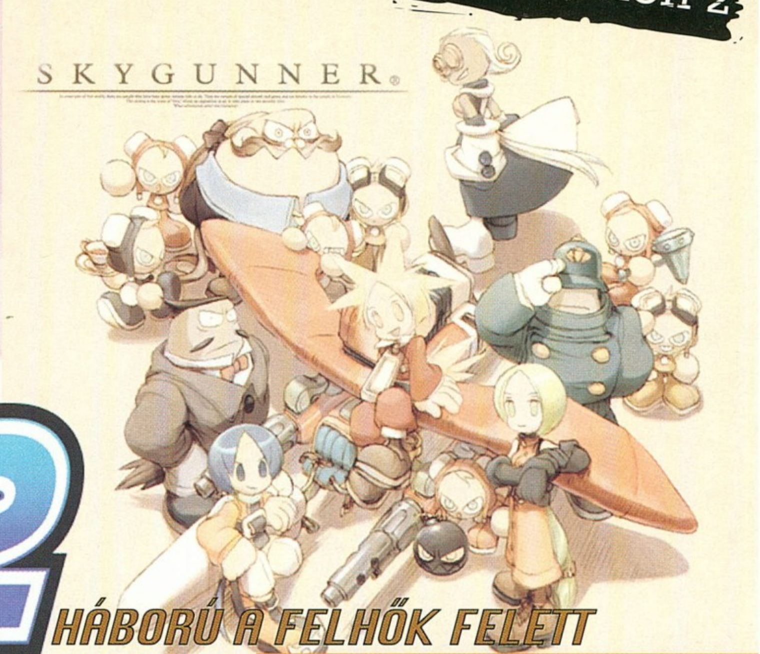
GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (69KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON JÓ IRÁNYÍTHATÓSÁG
× EGY ÉVE MÉG JÓ LETT VOLNA A GRAFIKA

9 pont





CAPCOM VS. SNK 2
MARK OF THE MILLENNIUM 2001

A verekedős játékok rajongói elégedetten dörzsölhetik a kezüket, mert ismét megjelent két klasszikus mű, ezek közül az egyik a Capcom és az SNK közös alkotásának második része. Annak, aki nem tudná, mit takar ez a két név, elmondom, hogy a játéktermekben található 2D-s bunyós automaták többsége az említett két cég alkotása volt bizonyos időkben, amikor még nem kontárkodott bele mindenki a különböző stílusokba. A Capcom többnyire a Street Fighterrel tarolt, az SNK pedig a KOF sorozattal és a Fatal Fury-val. A két nagyágyú egyszer már összeeresztette hőseit egy felejthetetlen bunyó erejéig (DC-n), most pedig eljött a visszavágó ideje. A recept a megszokott. Gép és haverok elleni harc, túlélő küzdelem, tréning, rengeteg opció, és egy kisebb hadseregre elegendő harcos, akik között ott találhatjuk a régi, nagy öregeket, mint például Ryu, Ken, Blanka, Bison, Terry, és a többiek. A grafika természetesen olyan, amilyennek lennie kell ebben a műfajban, vagyis szép, és részletes, a hátterek ugyanolyan mozgalmasak, mint korábban, rengeteg jó ötlet van bennük (mint pl. a sivatagi pálya, ahol terepjárók döngetnek elő a homokdűnék mögül, majd nagy sebességgel átugratnak a fejünk felett). Köszönhetően a sok karakternek, és azok átalakítási lehetőségének, mindenki megtalálja majd a neki tetsző embert a végigjátszáshoz, és még azután is lesz keresgélni való, amivel le tudja kötni magát. Sok újat nem mutat a program, de az élvezhetősége mutatja meg leginkább, hogy mennyit ér, bulikba kifejezetten ajánlott a használata. Hihetetlen mozdulatok, fényes varázslatok, és mindent elsöprő robbanások zúdulnak rá a szobára, ha bekerül a CD a PS2-be. A Capcom is rádöbbenhetne végre arra a tényre, hogy nem kéne tovább erőltetniük a 3D-s változatot (a Street Fighter EX 3 igen nagy csalódás számomra), ez a műfaj is (mint a platform) a 2D világban a legtökéletesebb, legélvezhetőbb. Nincs mese, ez az igazság... Az irányítás olyan, mint úgy egyébként mindig, vagyis nagyon jó. Vannak az alapmozgások, és a varázslatok, amik valamilyen kombinációval hozhatóak be (mint pl. a le, előre + ütés, és társai), valamint nem utolsó sorban a speciális támadások, amik csak időnként használhatóak. Van még védekezés is, amit úgy tudunk előhozni, hogy hátrafelé húzzuk az emberünket, de ezek szerintem mind olyan dolgok, amiket mindenki ismer, aki pedig nem, az szégyellje magát (az ilyen ember mormogjon el pár imát, vesszőzze meg magát, és nagyon gyorsan szaladjon el megvenni ezt a programot...hallod? Te is! Nem vagy kivétel!!!). Ez után a kis fenyítés után pedig nincs más dolgom, minthogy azt mondjam, a második rész is van olyan jó, mint az első, és megérdemli ugyanúgy a kilenc pontot, mint az. Ez nem csak játék, ez történelem...

'SILVER'

A KÉK SAROKBAN CAPCOM – A PIROS SAROKBAN SNK





CAPCOM VS SNK 2

CAPCOM/SNK

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (110KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ PÖRGŐS BUNYÓ, REMEK HANGULAT
× KEVÉS, APRÓ HIBA, NEM MINDENKIT KÖT LE SOKÁIG

9 pont

HÁBORÚ A FELHŐK FELETT





Na, már megint egy teljesen japán nyelvű program...ez jutott eszembe legelőször, amikor a Sky Gunner-t betettem a gépembe. Aztán más már nem is nagyon jutott az eszembe, mert a sok érthetetlen felirattól elment a kedvem mindentől, és ahogy bekapcsoltam, rögtön ki is kapcsoltam a PS2-t. Később teltek a napok, és rá kellett jönnöm, hogy lassan neki kéne állni a játéknak, mert aztán nem leszek készen a leadási időre, a Martin meg nem lát majd az idegtől. Mivel nem szeretem felmérgesíteni a főnököt, nekiesem a programnak. Érteni továbbra sem értem a kiírásokat, de azért sikerült pár óra után meglátnom a lényeget (s lőn világosság!)... ez egy teljesen hétköznapi, egyszerű lövöldözős program, "hiába van 3D köntösben, attól még nem lesz Metal Gear", ahogy szoktam vala mondani. Szóval, amennyiben sikerül elindítanod a játékot (jó kezdés, mi?), mehetsz a gyakorló pályára is, és neki állhatsz a küldetéseknek is. Én inkább egy kis gyakorlást javasolnék kezdésnek, mert elég sok manőver, és támadási, védekezési mód van, amit a gép remekül bemutat az érdeklődőknek. Amennyiben már vágod, hogy mit, hogyan kell működtetni, abban az esetben mehetsz a normál küldetésekhez. A szereplőválasztás után nem lesz más dolgod, mint a játék végéig szétlőni minden ellenséges gépet. Mindezt hasonló formában, mint annakidején a Gigawing 2-ben DC-n, csak persze, mint ahogy azt már említettem, itt 3D-ben. Nem csak a játékmenet hasonló, de még a gépek is eléggé olyanok, mint az említett játékban...mondjuk ez nem baj, mert már akkor is tetszettek ezek a japán agyszülemények. A különbség még annyi a két progi között, hogy a Sky-ban van egy pár teljesen eltérő hatású fegyver, az egyik lebénítja az ellenfeleket, a másik többet is szétrobbant, stb. Engem az egész nem kötött le túlzottan, de lehet, hogy ez a nyelv miatt van... A program maga nem rossz ötlet, és a kivitelezéssel sincs túl sok baj, talán csak annyi, hogy idővel nagyon unalmas. A grafika egy erős közepes, viszont a szereplők, és a gépek megrajzolása nagyon stílusos, sokszor aranyos, pont olyan, amilyennek egy ilyen japán játéknál elvárjuk. A zenék is tipikusan japánosak, tehát egy teljesen hétköznapi, japán programmal állunk szemben, amiből tucatnyi heverészik már a szerkesztőség polcán. Nem is tudok róla mit írni, egyszerűen lehetetlenség értelmeset, és izgalmasat kitalálnom hozzá. Helykitöltő gyanánt inkább küldök minden egyes lánynak, aki olvassa a lapot, egy rózsát, hogy mosolyogjanak egy kicsit:
—{—{—@. Tessék, remélem örültetek, és a Martin sem fog megharagudni, de ezt a játékot úgysem fogja megvenni szinte senki, tehát nem is ajánlgatom.

'SILVER'

SKY GUNNER

SONY

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (280KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ A JAPÁN STÍLUS
× AMÚGY TELJESEN KÖZÉPSZERŰ

5.5 pont





Thunderhawk

★OPERATION PHOENIX★

NESZE EGY RAKÉTA – PUSZTÁN NEVELŐ CÉLZATTAL!

Nevem Dzson. Dzson Maddog. Egy hete kerültem a bázisra mint támadó- helikopter pilóta, feljebbvalóm, Captain Martin utasítására. Elsődleges feladatom az volt, hogy készítsek kimerítő elemzést mint megbízott tesztelő a Thunderhawk projectről. A körletbe érkezésemkor tevékenységemet a gép szemrevételezésével és átvizsgálásával kezdtem a központi hangárban. Megállapítom, hogy a harci gépet megfelelően őrizte a körülötte elhelyezkedő őrség. Mivel ilyen típuson ezt megelőzően még nem repültem, ezért a pilótafülkében elhelyezkedve a műszerek és kezelőszervek tanulmányozásába kezdtem. Örömmel tapasztaltam a teljes átkonfigurálhatóságot, amivel a harcmezőn, éles bevetés közben nagyban megnőttek életben maradási esélyeim, emlékezve még tűzoltó helikopter pilóta éveimre, mikor a mentőkötélen lógó sebesülteket minduntalan a házfalakhoz csapdostam kapkodásomban. Az irányítás nem tűnt bonyolultnak, a szokásos fegyverkiválasztó, tűzvezérlő rendszerek, rádióegység a kísérő géppel való kommunikációra, botkormány és pedálok a manőverezéshez. Alaposan megjegyeztem mindent, és pihenni tértem a másnapi gyakorló repülés előtt.

Korán ébredtem, még a tábori ébresztő előtt. Közben megtudtam, hogy a gyakorló repülésen csak a páncélzat nem sérül, de éles fegyverekkel történik az egész. Az előretolt bázison megszemlélhettem a teljes kompatibilis fegyverarzenált. A gyenge de standardnak számító 8mm-es Minigunt kedveltem mint céllövőfegyvert éleslövészeten, bár harci cselekmény közben inkább a nagyobb tűzerővel rendelkező 30mm-es Chain Gun nyújt nagyobb biztonságérzetet. A legnagyobb sorozatlövő, ami felfért a fülke alatti forgatható zsámolyra, az az 50mm-es ágyú volt, kifejezetten páncélos egységek semlegesítésére. Ha a megsemmisítendő cél például egy bunker, vihettem volna magammal FFAR rakétákat is, de lehetőségem volt ugyancsak ismerős AGM-214 Firestrom, vagy AGM-66 Maverick általános földi célok elleni rakétát is választani. Mivel ellenséges erők használhatnak vízi járműveket is védelmi vagy csapásmérő célokra, ezért elégedetten nyugtáztam az AGM-219 vízi célpontok elleni eszközt, az erősebb páncélzatú egységek elleni MK-14 torpedót és a tengeralattjárók félelmeit megtestesítő MK-54 víz alatti bombát. Nagyobb épületek vagy létesítmények lerombolásához az MK-81 típusjelű bomba tartozik, ezenkívül felszerelhető MK-70 Inferno gyújtótöltettel, kifutópályákat használhatatlanná tevő RCS-233, és MK-65 légi harcokhoz. Természetesen lehet kérni a taktikai tiszt által javasolt automata felfegyverzést is, megkönnyítve ezzel a kezdő pilóták dolgát.

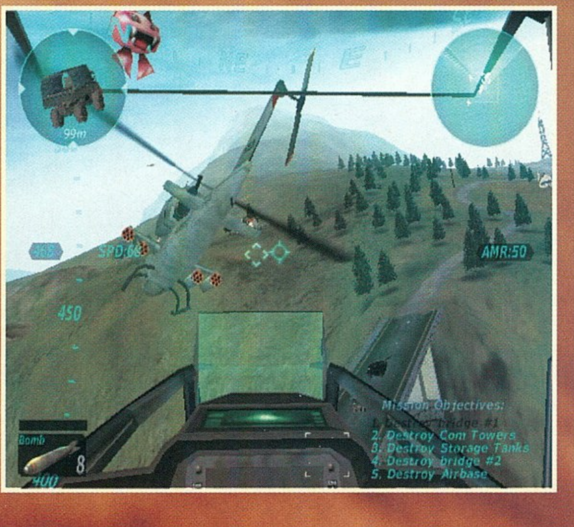


Rövid utazás után a gyakorlótéren voltam, s elsőként a gép manőverezhetőségét akartam kipróbálni. A helikopter az erős motorok ellenére kissé lomhán reagált a kormánymozdulatokra, kivételt képezett a tengely körüli forgás. Néhány kemény ütközés után azonban úgy éreztem, felkészültem az első harcérintkezésre és a radaron kiválasztva a következő célpontot támadásba lendültem. Minden simán és zökkenőmentesen zajlott, a rádiógomb lenyomva tartásával különféle utasításokat adtam az engem biztosító gépnek, megtanultam, hogy a harc nem hősies rohamból áll hanem a völgyek és hegygerincek védelmében lopakodva megközelíteni a célt, és ide gyorsan vissza is húzódni a rakéták elől. A különféle napszakok beállításával nagyszerűen gyakorolhattam az éjjellátó rendszer zöld monitorának képe mellett a rossz látási viszonyok kezelését is. A gyakorlatot befejezve kissé izgatottan vártam az első harctéri bevetésemet. Négy régió közül választhattam, Európa keleti vidékein a Balkánt, Alaszka hóeséses világát, Afrika sivatagi körülményeit és a Közép - keletet. A Szerb-Bosnyák konfliktus jó lesz, gondoltam. A parancs elsődlegesen egy radarállomás lebombázása volt. Gépem felfegyverzése után a már elsajátított lopakodó manőverekkel semlegesítettem a védelmi egységeket, és zavarás nélkül dobhattam le a súlyos terhet a célpontra. Az akció befejezéseképpen pedig elhagytam a kijelölt operatív zónát, később megkapva tisztjeim kiértékelését is.

Mivel jelentésem a jövendőbeli pilótáknak szól, így célszerűnek tartom egy rövid szubjektív vélemény csatolását is. A gép ablakán túl elterülő világ szép, éles, de gyakran kissé egyhangú egy küldetésen belül. A terepen messzire ellátni ugyan, de nem lehet elsiklani a ködből előtűnő hegyek látványán, megjegyzem ez minimális tényező mivel a harci tevékenység ritkán játszódik olyan távol. Az ellenségből sem látni sokat, mire odaértem a rakéták már elvégezték a dolgukat. Ez természetesen nem mindig van így, mivel a radarállomás után egy vonatot kellett megállítani, a Közép Keleten pedig egy olajfúró torony elleni akcióban fogytak ki a rakétáim. Ilyen esetben nem lehet elkerülni a közeli rárepülést, míg a cél a gépágyú hatósugarába nem kerül. Az automata tűzvezető rendszerre nyugodtan hagyatkozhatunk, a harc nagyrész csak a tűzgomb aktiválásából fog állni (vagy van kamera zoom is a pontos lövések kivitelezéséhez). Kivételt képez például a bombázás, ahol a pilótára is komolyabb feladat hárul, így jobban ráérezhet a rombolás ízére. De ne feledje senki az óvatosságot, a forrófejű harcos hamar a belefúródik a földbe egy dugóhúzó után a füstölgő gépével, és meglehetősen lassú procedúra míg visszakerül a harctér fölé. Tevékenységét szemlélheti a kopteren kívül is, láthatja rakétái füstcsíkját és a robbanást a becsapódáskor ha közel van. Aktuális ellenségeiről képet is kap a célpont azonosító segítségével, így hatékonyabban választható ki a szükséges fegyver. Hogy ajánlom-e ezt a típusú karriert? Igen, feltétlenül. A szuperszonikus vadászrepülők száguldó világa után egy csendesebb és taktikusabb harcban lehet része a vállalkozónak. Változatos vidékeken változatos bevetések, mindegyik előtt kimerítő eligazítás. Szívesen lelkendeznék, de egy USAF pilótától ezek is dicsérő szavak, uraim.

Warrant Officer Dzson





THUNDERSTRIKE: OPERATION PHOENIX

EIDOS INTERACTIVE

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (83kB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP ÉS JÁTSZHATÓ
× NEM KELLENE AZ A KÖD_

8.5 pont





BŰN ÉS BŰNHŐDÉS HISTÓRIA X

Másik bunyós játékunk ebben a hónapban a GGX, ami szintén DC-ről jött át a Sony gépére, megmondom őszintén, nem is véletlenül. A program kiadója nem mesélhet olyan dicső múltról, mint a Capcom, vagy az SNK, de mégis sikerült valahogy egy olyan játékot alkotniuk, ami kitör a többi, hasonló anyag árnyékából. Természetesen itt is egy 2D-s verekedésről van szó, de teljesen profi minőségben. Az alapok a megszokottak, itt is játszhatunk a gép, és a haverok ellen, vagy tréningezhetünk, és túlélőzhetünk. Vannak normál ütések, és különböző varázslatok, de igazából a megjelenítés az, ami megemeli a GGX színvonalát. A grafika egyszerűen gyönyörű, komoly vetélytársa a Capcom vs SNK-nak, pedig ebben a programban még a hátterek sem 3D-sek, és mégis olyanok, hogy elámulunk tőlük. Teljesen profi... A szereplők talán nincsenek olyan sokan, mint az említett vetélytársban, de mindegyikük nagyon karakteres fazon, és a megrajzolásuk is nagyon stílusos. Külön jó pont a megalkotásuknál az, hogy manga stílusban vannak elkészítve. Ebből fakadóan a legtöbbjük kicsit őrülten néz ki, az én kedvenceim természetesen a legextrémebbek, vagyis a Faust, Venom, Sato-1 hármas. Az utolsó egy fekete démon-ember keverék, vajon hogy lett a kedvencem, nem értem... :-). Ami még nagyon elnyerte a tetszésemet az, hogy kicsit még véres is a bunyó, de persze azért itt nem a Mortal Kombat-ról beszélünk. A zenék is durva jóra sikeredtek, a legtöbb elég súlyos lett, sőt még azok is örülhetnek, akik a Stratovarius, Rhapsody stílusú muzsikákat kedvelik... ők hallgassák meg az opciókban a Writhe in Pain (Fájdalomtól gyötrődve), vagy a Holy Orders című nótákat. Nem is tudom...szinte csak pozitív dolgok jutnak eszembe a játékról. Talán csak egy igazi negatívum van, méghozzá az, hogy nagyon nehéz. Mondjuk ez a megszállottaknak nem okoz komolyabb lelki traumát, mert azért a klasszikusokon is lehetett néha egy kevéske idegbajt kapni, főleg a nehezebb fokozatokon. Tehát ez a negatívum is inkább csak azoknak szól, akik nem annyira a stílus elkötelezettjei, bár szerintem nekik is ki kéne próbálniuk a programot, már csak a grafika, és a nagyon pörgős játékmenet miatt is. Szóval nincsenek komoly bajok a GGX-szel, ezért nem is tudom, hogy igazán melyiket ajánljam inkább, a Capcom vs-t, vagy ezt... Annak, aki megteheti, mindkettőt. A teszt végére érve pedig szeretném felszólítani a kiadókat arra, hogy csak így tovább, jöjjenek ezrével a múltba visszanyúló, de újat mutatni is tudó játékok, és ha verekedős anyagból 3D-set akarnak kiadni (követeléseim ellenére), akkor az érje el a DOA2, vagy a Soul Calibur színvonalát, mert különben a kutya sem lesz rájuk kíváncsi. Lásd Bloody Roar 3, amin lehetett volna még mit fejleszteni, de hát a pénz nagy úr! Köszönöm a türelmet, a viszont látásra...

'SILVER'







GUILTY GEAR X

SAMMY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (70KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

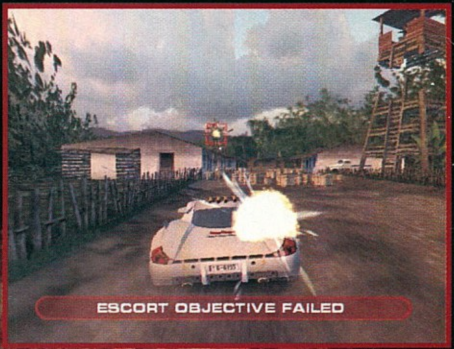
✓ GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, REMEK KARAKTEREK, ÉS ZENÉK
× SOKAKNAK NEHÉZ LEHET

9.5 pont

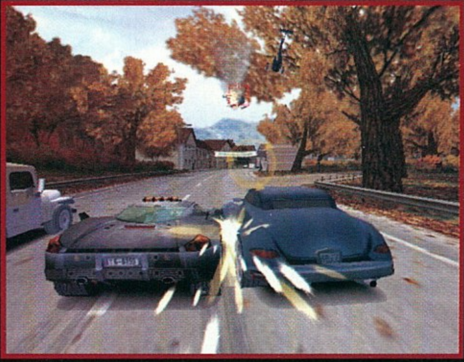
SPY HUNTER

A KÉMEKET LEVADÁSSZÁK, UGYE?





Emlékszik még egy-két öreg róka a C64-es Spy Hunterre? Mert én igen! Egyik kedvencem volt a játék, amiben felülnézetben kellett egy kém autójával irtanunk az ellent. Természetesen nem kém a kém, ha nincsenek speciális dolgai, így ezzel az autóval is tudtunk különleges akciókat végrehajtani. A legfontosabb az volt, hogy amennyiben vízbe kerültünk, átalakultunk motorcsónakká, és mehetett a hirig tovább...felejthetetlen élmény volt, amihez még a nagyon jól eltalált zene is hozzájárult. A Midway pedig most eldöntötte, hogy felébreszti bennem ezeket a nagyszerű emlékeket, és megajándékoz egy modern verzióval, hátha elérik azt a hangulatot, amit akkor. Hát, sikerült nekik! Féltem a megjelenéstől, mert általában ezek a felmelegített dolgok nem sülnek jól el, de ez most kivétel. Már a gyakorlópályán is feltűnik, mennyire pörgős, összetett, és stílusos a program. Ez a tény a későbbi szinteken még inkább felüti a fejét. Rodeózhatunk egy Francia városban, vagy egy hatalmas mocsárban, nagy vízi építmények között. A feladatok pedig sokrétűek, szétlőhetünk célpontokat, beindíthatjuk a Sat egységeket, megfigyelőket helyezhetünk el autókon, hajókon, és mindezek mellett még az ártatlanokat is védenünk kell. Nagyon jó...még a saját különleges típusú autónk pontos másával is megküzdhetünk idővel. Az elsődleges küldetéseket kell mindenképpen végrehajtani, de a mellékfeladatok is fontosak, mert pontokat kapunk értük, amik a többi pálya megnyitásához kellenek. Az irányítás könnyen elsajátítható, egy-két futam után nektek is úgy megy majd, mintha mindig is ezt csináltátok volna. Az újításokról... A grafika természetesen sokkal jobb, mint az elődben, mondjuk láttunk már valamivel szebbet is, úgyhogy nem ez lesz az etalon. A játékmenet természetesen ugyanaz, csak 3D-ben, ami kivételesen nem idegesített, azért ez már valami. Sőt... Térben még jobbak az akciók, és az átalakulások, amik amolyan Mátrixos stílusban lettek megalkotva. Újabb jó pont, nagyon kellemes látvány, ahogy a víz fölé ugratva megáll a kamera, lassan körbe pásztázza az autónkat, ami folyamatosan veszi fel egy ultramodern motorcsónak alakját. A játszhatósággal nincs gond, a zenék nagyon jók, főleg a Saliva féle Spy Hunter Theme...jó kis zúzós muzsika. Szerintem ezt a játékot megszerezheti az is, aki az autós programokat szereti, de az is, aki az akciót. Teljesen univerzális lett a Spy, és ez jó. A szavatosságról pedig annyit, hogy le fog egy darabig kötni a pályák kiismerése, és a mellékfeladatok végrehajtása! Előre tehát, és csapjunk oda a terroristáknak, hiszen ennyire talán még soha nem érezhettük magunkat kémnek, mint most! Köszönet a Midwaynek a különleges élményért, és azért, hogy végre kiadtak valami jó programot a sok ratyi Thunder rész után.



'SILVER'

SPY HUNTER

MIDWAY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (38KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ REMEK HANGULATÚ, KORSZERŰ FELDOLGOZÁS
× NEM TÖKÉLETES GRAFIKA, PÁR KISEBB HIBA

8 pont



Shenmue II
576 KONZOL



POLICE
POLICE
TOPLESS
GIRLS
HOTEL

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION VÉGIGJÁTSZÁS

2

Menjünk ki vele is az airlockból, a fertőtlenítőbe, játsszuk el ugyan azt a körülményes és nem éppen pozitív hatású gáz procedúrát, mint Kenzonál, majd menjünk ki a folyosóra. Addig menjünk előre, mígnem Karne észreveszi, hogy megállt az órája. Valójában nem csak az ő órája állt meg, hanem mindenkié. Sétáljunk végig, míg egy zsilipkapuhoz (raktár) nem érünk, nyissuk ki. Igen ám, de kódot kér. Üssük be kódnak azt a számsort amit a bedöglött óránk mutat. Vegyük fel a zöld tag-et és az energiát. Forduljunk balra és menjünk a vac tube-hez. Használjuk és tegyük bele a talált zöld kulcsot (green tag). Küldjük el a felfelé nyíllal. Váltsunk vissza Kenzo-ra és menjünk ki az ajtón, ami a repülő zombival szemben található és haladjunk végig egyenesen. Álljunk meg a raktár zsilipkapunál (a második ajtó után) és vegyük fel az energiát (ha nincs rá szükségünk, vagyis megúsztuk a zombikat, akkor hagyjuk.) Vegyük az irányt balra és kövessük a folyosót. A második holttest egy MED kulcsot rejt, vegyük el tőle majd menjünk végig egyenesen, amíg meg nem pillantjuk a vac tube-ot. Használjuk, vegyük el az ott található jegyzetet (olvassuk el, egy kód található benne, amire még szükség lesz), aztán a lefele nyíllal vegyük el a Karne által küldött zöld kulcsot. Menjünk vissza a folyosón, körül-belül félútig, ahol megtaláljuk az ajtót, amelyikbe beleillik a green tag. Menjünk be a tornaterembe, és vegyük fel a ruhákat, a bicikliről a szíjat, a tetemtől pedig mindent amit nála találunk. Ha magát a testet is átkutatjuk egy magnót és egy újabb zöld kulcsot is kell, hogy találjunk. Horgonyt fel és vissza a vac tube-hoz a folyosó végén, és küldjük el Karne-nak a zöld kulcsot, meg a jegyzeteket. Váltsunk Karne-ra és használjuk a jegyzeteket, hogy egy kapocshoz juthassunk. Menjünk vissza vele addig az ajtóig, amelyikbe a zöld kulcs kell és használjuk. Balra találunk egy zenedobozt, nyissuk ki és vegyük ki belőle a kulcsot. A következő lépés az asztal átvizsgálása lesz, vegyül el róla a bioszkennert és a fegyvert. Menjünk a sarokba található játékdobozhoz és használjuk a kapcsot, amit a jegyzetekből szedtünk ki. Nyissuk ki vele és vegyük fel a zöld tag-et meg a sakktábla darabot. Menjünk vissza a zsilipkapuig és helyezzük biztonságba a fegyvert és a mágneses sakktábladarabot. Most irány a vac tube és adjuk oda a zöld kulcsot Kenzo-nak. Váltsunk át rá vegyük el a kulcsot és használjuk a vac tube-tól jobbra található ajtó kinyitására. Menjünk be és figyeljük meg mit mond Kenzo a levegőről. Haladjunk a tetemig a wc-n és vegyük fel a kefét a padlóról (vibrabrush). Nézzük meg a tetemet, majd tovább a passcodeal és a kulccsal. Irány a zuhanyzó, ahol nyissuk ki szekrényeket. Marjuk el a kulcsokat. Vissza és adjuk fel a lila tag-et és a vibrabrush-t Karnenak. Váltsunk át Karne-ra és vegyük fel a vac tube-ból a cuccokat. Használjuk a lila kulcsot a közeli ajtón, majd a zárva talált fiókot nyissuk ki a zenedobozban talált kulcsformával. Találunk egy kék kulcsot (jó ez a kulcskeresgélés). Kapcsoljuk be a számítógépet és olvassuk el a jegyzeteket, amiket tartalmaz. Mikor el akarjuk hagyni a szobát a halott életre kel és elejt egy könyvet közben. Fussunk el mellette és vegyük fel a könyvet. Tegyünk le mindent amire nincs szükségünk, ha kezdünk kifutni a helyből. Vegyük az irányt a terem végében található ajtóhoz, amelyik kódot kér. Üssük be azt, amit Kenzo talált a fürdőben. A botanikus kertbe jutottunk. Jobbra indulva kapásból felfigyelünk az ott rohadó holttestre, kutassuk is át rögtön egy pár jegyzetért. Az oltárnál is kell, hogy legyen egy jegyzet, jobb most felvennünk, így nem kell később. Mikor távozni készülünk, élettelen barátunk életet lehet magába és meg akar hívni minket is a túlvilágra. Szimplán csak kerüljük ki, és ahol eddig ücsörgött egy pisztolyt találunk. Ismét kerüljük el baráti közeledését, a szökőkutat megkerülve. Haladjunk előre a raktár felé és intézzük el az ott található elő halottat. Kutassuk át a testet és vegyük fel a kék kulcsot, az extra töltényt és amit mindent amit nála találunk (recorder, remote). Menjünk ki, az ellenkező irányba, mint ahogy bejöttünk és találkozhatunk legújabb haverunkkal. Ott áll a szoba közepén és úgy hívják, hogy Trimorph. Forduljunk meg és menjünk ki, ahogy bejöttünk, haladjunk a vac tube-hoz. Figyeljünk arra, hogy kiüssük a zombit, mielőtt használni kezdjük a transportert. Küldjük el a fegyvert Kenzonak. Itt az ideje hogy meghallgassuk a felvételt, amelynek a második vagy harmadik mondata tartalmazza a kódot Diana Matlock ajtajához. Irány vissza a botanikus kerthez, de ne menjünk be, csak álljunk az zárt ajtó jobb oldalára. Váltsunk át Kenzora, vegyük ki a fegyvert a vac tube-ból és menjünk vissza az igazgató szobájába, ahol az álnok zombi csajszi rontott ránk. Intézzük el, majd használjuk a számítógépet és a felvételről hallott kóddal nyissuk kis Matlock ajtaját. Tegyük be a MED kulcsot a vac tube-ba és küldjük fel, majd hagyjuk el a szobát.

3

Váltsunk át Matlockra., akivel azonnal menjünk a szekrényhez és vegyük ki a fegyvert és a töltényeket. Tegyük ki a fényképeket, kontaktlencsét meg a rúzst. Menjünk a fertőző szobába, intézzük el magunkat, és irány tovább a Times Square-re. Az első megállónk a jobb oldalon található alagút lesz. Vizsgáljuk meg a holttestet, hogy ráakadjunk a skarabeuszra, azután menjünk tovább az úton. Mielőtt bemennénk a Picadilly Circus-ba raktárat nézzük át (fémfűrész). Sétáljunk el a halott test mellett és vegyük el tőle a magnóját, a gyújtót és a kulcsot. Menjünk be a kémiai laborba a kulcs segítségével. Vegyük fel a MED kulcsot a vac tube-ból és tegyük be a fémfűrészt (hacksaw) és küldjük el Karne-nak. Vele pedig irány a vac tube, szedjük ki a fűrészt, dobjuk be a kék tag-eket, ha minden oké, akkor két darab kell, hogy legyen. Váltsunk vissza Matlock-ra és vegyük fel a kulcsokat. Ismét Karne, menjünk be a botanikus kertbe. Ezúttal balra menjünk, és játsszuk ki a zombit, míg lesz elég helyünk, hogy az ajtóról nyugodtan levághassuk a zárat a fűrésszel. Vegyük fel a permetezőt (weed sprayer) és menjük ki innen és a kertből is. Szedjük szét a weed sprayer-t és vegyük ki belőle a Cartridge-t. Ez utóbbit és a fűrészt küldjük el a vac tube-al. Váltsunk át Matlockra, kapjuk el a cartridge-et és tegyük bele a Chemical Combiner-be. Ezután irány a számítógép, használjuk a kémiai opciót és töltsük fel a cardridge-et savval. Szedjük ki a feltöltött cuccot és küldjük vissza Karne-nak, és váltsunk is rá. Vegyük ki a patront és csatlakoztassuk a permetezőhöz. Bizonyosodjunk meg, hogy nálunk van -e a Vibrobrush, mielőtt ismét bemegyünk a kertbe. Ha még emlékszünk a Trimorphra, akkor keressük meg és likvidáljuk az újonnan épített fegyverünkkel. Vegyük fel a biciklipumpát és a gázálarcot (respirator). Már be is mehetünk a következő szobába. Ügyeljünk arra, hogy a most következő részt 5 perc alatt kell megcsinálnunk. Megfulladunk, ha nem vagyunk elég gyorsak. Fussunk a tetemhez és vegyük el a szigonyfegyvert, a töltényt és az olajos rongyot tőle. Élesítsük fel a szigonyfegyvert, majd menjünk le és lőjük szét a ránk támadó szörnyeket. A számítógéppel kapcsoljuk ki a ventillátort a "recycle" opciót használva. Vigyázzunk, mert a zombik újra támadnak! Ezután másszunk fel a ventillátorhoz balra és használjuk a vibrobrusht, hogy megtisztítsuk a levegő filtert. Ezután kapcsoljuk vissza a számítógéppel a ventillátort. Figyeljünk hogy a leszegezett szörnyek és a zombi újra támadnak, de ezúttal sokkal több lövés kell beléjük és hamarabb regenerálódnak. Vigyük Karne-t a vac tube-hoz (a kertnél) és küldjük el a gázálarcot, bicikli pumpát és az olajos rongyot. Váltsunk Matlockra és vegyük ki a Mars követ a vac tube-ból, majd nyissuk ki a Kémiai labor szekrényét és vegyük fel a panelt és a desk key-t. A vac tube-ból most szedjük fel az olajos rongyot és tegyük be a desk key-t. Menjünk ki a kémiai laborból és nyírjuk ki a felkelő zombit, aztán irány vissza. A kémiai laborban kell lennie egy flakonnak, amit tegyünk be a gépbe és a számítógép "Combiner" opciójával töltsük fel Nitro glicerinnel. Vegyük ki a flakont, ha már megtelt és sétáljunk (NE fussunk) az airlockhoz, ahonnan jöttünk. Mikor az airlockhoz érünk menjünk tovább az egyetlen irányba, ahol még nem jártunk. Az ajtó bal oldalán láthatunk egy drótot, amin használjuk a rongyot. Majd a flakont a ronggyal, végül pedig az gyújtót a ronggyal. És most futás. Ha minden jól ment, akkor most egy átvezető képsor következik, pár horzsolással megússzuk a dolgot.

4

Most már átmehetünk a felrobbantott ajtón. Váltsunk át Kenzo-ra és fussunk a fürdőbe. Ügyeljünk arra, hogy szinte mindegyik halott felkel és ránk támad galád módon. Persze, ha ügyesen csináljuk, a nagyját elkerülhetjük. A vac tube-ból vegyük fel a desk kulcsot, a maszkot, a pumpát és a fűrészt. A fürdőben nézzük meg a zuhanyok mellett lévő halottat, és vágjuk le a kezét a fémfűrésszel. Gyorsan fussunk ki a szobából, mielőtt felkel és bosszút áll. Küldjük el a kezet Matlocknak. Menjünk vissza a St. Micheal bulvárig és váltsunk át Matlockra. Vegyük ki a kezet a vákumcsőből és használjuk a terminálon, hogy bekapcsolhassuk a számítógépet. Aktiváljuk az "Arm" opciót. Menjünk az aknához és használjuk a panelt. Ha megnézzük a jobbra heverő hullát, találunk nála egy cetlit egy kóddal, ami a Downing utcai raktárhoz lesz majd jó. Vissza a számítógéphez és kapcsoljuk vissza az "Arm" opciót. Ezzel visszahoztuk az energiaellátást a bázison. Hagyjuk el ezt a helyet és menjünk a Picadilly Circus-ba. Menjünk előre az északra lévő kék ajtóhoz és nyissuk ki. A sterilizációs szobában találjuk magunkat. A holttesttől kobozzuk el a sárga kulcsot és a magnót. Hallgassuk meg a felvételt, lesz benne egy tipp a következő feladathoz. Menjünk ki innen és be az utolsó kék ajtajú szobába. Ez egy folyosóhoz vezet, ahol a balra lévő MadLab-ba jussunk be a MED key segítségével. Töltsük fel az energiánkat, majd a sárga kulcsot tegyük be a vac tube-ba és váltsunk át Kenzo-ra.

5

Ismét irány a főnök szobája, ahol likvidáljuk a megint csak okoskodó félholt hölgyeményt. Vegyük ki a kulcsot a vac tube-ból, és használjuk az ajtó melletti szekrényen. Egy ezüstcsengő a jutalmunk. Hagyjuk el a szobát és keressük meg a halott igazgató tetemét. Ha már nem annyira halott, akkor tegyünk róla, hogy ismét az legyen, majd menjünk be a közelben lévő sárga kulcsos ajtón. Vigyázat, most hatvan másodpercnyi levegőnk van csak, úgyhogy pontosan és gyorsan cselekedjünk. Azonnal vegyük fel a maszkot, majd használjuk a falon lévő lyukon a "deflated hopper"-t. Azután a biciklipumpát, így megfixáltuk a lyukat a falon. Most már továbbmehetünk. Sétáljuk a szoba közepén található székig, majd beszéljünk MOOD-al. Választhatunk, hogy mit mondjunk neki. Ahhoz, hogy a válaszfal kinyíljon, legalább kétszer kell beszélnünk róla vele. Első alkalommal egy kódot fog kérni, amire tudni fogjuk a választ, ha elolvastuk a Ben Gunnál lévő jegyzetet. Egy kis házban találjuk magunkat, ahol használjuk a csengőt az ajtó melletti hangszeren. Kijutunk az udvarba, ahonnan irányíthatjuk a bázis átjáróit. Vizsgáljuk meg a sziklát, így egy kis térképhez jutunk a bázisról. Mozgassuk a rudat és így kinyithatjuk az összes választófalat. A Shuttle Bayhez vezető átjáró sérült, így Kenzo csak az egyik ajtót tudja leereszteni. A repülő zombinál lévő ajtókat is ki tudjuk nyitni. Most aztán minden zombi fel fog kelni és ki akarják csapolni a vérünket, úgyhogy kezd húzóssá válni a helyzet. Most megyünk majd be a lakórészekbe, úgyhogy ha lehet, a Dorm 2 kulcsot adjuk Kenzo-nak, míg a Dorm 1-et Matlocknak (ha még nincs náluk). Kenzoval menjünk vissza a St. Micheal útig, nézzük meg, hogy van -e még kedve repdesni annak a repülő zombinak és ha van, akkor lőjük le. Leesik és elkezd támadni, eresszünk bele még egy sorozatot. Találunk nála egy magnót egy jegyzetet és egy csavarhúzót. Szereljük le vele a szellőzőt, itt találunk egy távirányítós autót (buggy), aminek a távirányítója elvileg már nálunk van (remote)! Menjünk tovább innen a második lakószobába. Lőjük le a zombit majd a zuhanyzóból vegyük ki a habkövet.

6

Váltsunk át Karne-ra és a sarkon lévő élőhalottat terítsük le. Küldjük el a remote-ot és a mágneses sakk-vacakot Kenzo-nak. Vissza Kenzo-ra, szedjük fel a cuccokat, majd tegyük be a csavarhúzót a vac tube-ba. Menjünk vissza MOOD-ba, majd állítsuk Kenzo-t a sziklával szembe (interface rock). Váltsunk át Matlock-ra és menjünk a sterilizációs szobába. Az első elágazásnál jobbra, így az egyes lakószobába érünk. Menjünk be a tag-et használva. Kutassuk át a szekrényeket egy jegyzetért és egy Mars kavicsért. A vac tube-al vegyük át a csavarhúzót. Ki innen és irány a Shuttle Bay (felszálló pálya), a térképen Penny Ln.-nek van jelölve. Az első átjárónál lévő zombit likvidáljuk, majd folytassuk utunkat a középső átjáró felé, amit a panel segítségével nyissunk ki. Menjünk végig a folyóson az utolsó ajtóig. Menjünk közel a panelhez, majd olyan távol, amilyen távol csak lehet, míg a mágnesen mező eltűnik. Használjuk a panelt. Vigyázzunk, mert egy Trimorph lesz bent, csaljuk csapdába a két ajtó közé (utolsó-középső). Kicsit haladjunk vissza az elágazásig. A sarkon egy szellőzőt láthatunk. Szedjük szét a csavarhúzóval, majd másszunk be. A Shuttle Bay-be vezet az út. Itt lesz a hátramaradó legénység, illetve az őbelőlük lett zombi sereg. Egyenként kell kinyírnunk mindet, majd szedjük fel, amit csak találunk náluk. Ha a zsákunk kezd megtelni, küldjünk el pár cuccot a többieknek, de arra ügyeljünk, hogy Karne-nél legyen a rádió, és a hegesztő, Matlock-nál meg a szürke kulcs. Kenzo-hoz elpasszolhatunk minden fölösleges dolgot. Minden felvétel szalagot amit itt találunk tehetünk be az itteni raktárba. Menjünk vissza azon a trükkös úton, amin bejöttünk és irány a MedLab. Töltsük fel magunkat energiával, majd váltsunk át Karne-re. Vele menjünk vissza az ő airlock-jához és hegesszük ki az ajtót. Ez a kávézóba vezet, ahol megtaláljuk a katasztrófa egyetlen túlélőjét, Ben Gunn-t. Beszélgessünk vele, majd vizsgáljuk meg a grafitit a falon. Az egyik téma a beszélgetés során a rádiónkról szól, amit Ben elvesz. Aztán a habkő is kell neki. Adjuk neki (na nincs nálunk, hozzuk ide a vac tube-al). Cserébe kapunk egy piros kulcsot, ami a BioLab-hoz lesz jó. Küldjük el Matlocknak és váltsunk rá. A piros ajtó a Picadily Circusból nyílik. Bent, nézzük át a vac tube-ot, találnunk kell egy felvételt Mai Lin-től és egy kulcsot a szobájához. A női holttestet megvizsgálva találunk még egy felvételt, egy csomó töltényt és egy rakás energiát. Küldjük a fehér kulcsot Kenzo-nak és váltsunk rá.

7

Kezno-val az igazgató szobájából vegyük fel a kulcsot aztán irány a St. Micheal bulvár és keressük meg a fehér ajtót. Kinyitván ezt egy nagyon elegáns szobába jutunk. Vegyük fel a fegyvert és a töltényeket hozzá, továbbá az anti-toxint is vegyük ki az asztal fiókjából. Most mindenképpen érdemes lesz mentenünk a számítógépben, mert egy kicsit húzós rész következik. Legyen nálunk az összes Diabolos fegyver töltény, legalább két anti-toxin és öt energia, a kocsi és a távirányítója, és a mágneses sakkdarab. Használjuk a sakkdarabot a kocsin. Menjünk Kenzo airlockjánál abba a folyosóba, ami eddig el volt zárva. Az első ellenfelünk egyelőre a földön fekszik, úgyhogy kutassuk át és vegyünk el tőle mindent. Menjünk tovább és lőjünk le minden akadékoskodó zombit a Diabolo fegyverrel. Mikor elérjük a Downing Utcai raktárt, használjuk a kódot amit Matlock talált korábban. Vegyünk fel mindent és menjünk a hármas lakószobába. Lapuljunk az ajtó melletti falhoz és bármi történik ne menjünk a Trimorph közelébe. Lopódzunk a tetem közelébe és vegyünk el tőle mindent. Érdemes megpróbálni odalopakodni a vac tube-hoz és elküldeni a most talált villát (resonator fork). Tapadjunk az ajtó melletti falhoz megint és váltsunk át Matlock-ra. Marjuk el vele a villát és hagyjuk el a Bio szobát. Menjünk az utolsó bezárt ajtóhoz, a szürke kulcsoshoz. Amint belépünk találunk egy sikító vackot, ami olyan hangosan ordít bele a fejünkbe, hogy veszi le az energiánkat. Kezdésnek intézzük el a felkelő zombit, majd menjünk gyorsan tovább. Menjünk el a sziklánál jobbra. Ki kell nyitnunk a fiókot, hogy kivehessük belőle a követ (két másik Mars kövünk már van, egy a kémiai laborból, egy pedig az egyes lakószobából). Használnunk kell a Mars köveket a sikító szobron. Tegyük bele őket a sziklavágó gépbe, majd kapcsoljuk be a számítógépet és használjuk a "cutter" opciót. Elvágjuk vele a köveket, majd használjuk őket a szobron. Ezt minden egyes kővel tegyük meg. Még így is hiányzik egy kő. Hmm, a Marson vagyunk nemde? Csak van még egy kő valahol! Használjuk a számítógép "rover" opcióját, hogy kiküldjük a rovert. Menjen a C-6 -ra. Pár másodperc múlva visszatér egy újabb sziklával. Be a vágógépbe majd a szoborra. Végül pedig használjuk a resonatort a szobron. Vegyük fel a távirányítót a zombitól és menjünk vissza a BioLab-ba és bújjunk el itt. Váltsunk át Kenzo-ra. Észrevehetjük, hogy az élőhalottak most már lassabban kelnek fel, mert a szobor jótékony hatással volt rájuk (szellemeket sugárzott szét az egész bázison).

Amint láthatjátok a játéknak még messze nincs vége. Én végignyomtam vele az egész napomat, hulla vagyok, innen már ti jöttök, rajtatok a sor.

Tibi

SYPHON FILTER 3 VÉGIGJÁTSZÁS

1 PÁLYA: JAPÁN, TOKIÓ, HOTEL FUKUSHIMA

A hotel halljában kezdesz, kérd el a recepcióstól a szobakulcsot, majd kérd meg a liftkezelő fiút, hogy vigyen fel az emeletre. A folyosó végén keresd meg a 413-as szobát, a fürdőkádban találod a szeretetcsomagot, amiben többek között egy távcsöves fegyver is lapul. Célozd meg a nagy panoráma ablakot, és a szemben lévő házban dekkoló Shi-Had terroristákat, kezd mondjuk a katonai egyenruhás főnökükkel. Miután kinyírtál mindenkit odaát (vigyázz a tetőn járkáló orvlövészekre) itt az ideje, hogy elhagyd a szállodát, és csatlakozz Lian-hoz odakint. Visszafelé a lift használhatatlan, ezért kénytelen vagy a folyosókon végigszaladni, és a hátsó lépcsőházat megkeresni. A folyosó már tele lesz ellenfelekkel, ezért csak óvatosan! Az egyik szobában a ládában lesz majd egy golyóálló mellény is, és az ellenfelek fegyvereit, töltényeit se hagyd a földön heverni. Néhány emeletet haladva lefelé Lian ismét hívni fog. Most egy kínai kiscsajt kell megmentened, akit a mosoda után a folyosón tartanak fogva. Lesz itt néhány golyóálló mellényes faszi is, náluk vagy a gépfegyver vagy a fejlövés válik be. Vigyázz hogy a túsz és a civilek se sérüljenek meg. A konyhán keresztül végül visszajutsz a szálloda földszintjére, a kiscsajt helyezd biztonságban az egyik félreeső helyiségben, majd a recepciós pulton átmászva szaladj ki az utcára, ahol Lian már a kocsival vár és elviharzotok a helyszínről.

2. PÁLYA: COSTA RICA, ESŐERDŐ, RHOEMER'S HIDDEN PLANTATION

Az esőerdőben fain kis terepszínű ruhában kezdesz, meg egy rakat fegyverrel. Ellist a fogságba esett ügynök ismerősünket kell megkeresnünk. Rövid mászkálás után Lianba botlasz, aki megmutatja nekünk hogyan is kell gránátokkal hatástalanítani az automata gépágyukat. Kövesd Lian-t, és fedezd, néha még a fákon is lapulnak terroristák. Találsz majd golyóállómellényt is, és láthatod amint Ellist egy szőke tyúk fejen lövi a hallgatása miatt. Mielőtt a táborba mész markold fel a kerítés mellől a gránátokat. Miután ráléltok Ellis hullájára, a parancsnokságtól új feladatokat kaptok. Haladj tovább a dzsungelben, a szokásos móddszerrel robbantgasd fel a gépágyúkat, hamarosan eljutsz egy "faluba", ahol nem fogadnak kitörő lelkesedéssel, mészárolj egy kicsit, majd menj be a legnagyobb "kunyhóba". Az asztalon lesz egy golyóállómellény, a másik kijáraton pedig egy helikopterhez jutsz. Ölj meg körülötte mindenkit, küldj alá egy gránátot, és gyönyörködj a robbanó helikopter látványában. Vissza a házba, ahol a kisebbik helységben találsz két ládát és egy számítógépet is, ezen keresztül add meg a főhadiszállásnak a koordinátáidat. Menj a másik nagyobb épületbe, ahol az egyik sarokban találsz egy aknadetektort, az asztalon pedig egy Plant Sample Transport Kits-et. A dolgot, hogy az épen maradt három drogültetvényből mintát vegyél. Ehhez be kell járnod az egész pályát, mert a legtöbb ültetvényt már felgyújtották a rosszarcúak. Közben látsz majd egy bejátszást is, tehát bejön egy mellékküldetést, amiben két túszként fogva tartott munkást kell megmentened. Elnézhetsz a romok felé is, ahol egy erősebb gránátvetőt az M79-est találhatsz. Ha megvannak a kért minták, keresd meg a térképen a kijáratot. A kijáratnál használd az aknakeresőt, mert a terület alá van aknázva. A járat bejárata egyben a kijáratot is jeleneti, tehát mehetsz a következő pályára. A videóban láthatod, amint Logan épphogy eléri a gépet.

3. PÁLYA: COSTA RICA: RHOEMER'S C-5 GALAXY TRANSPORT

Ez egy elég rövidke kis pálya lesz. A teherszállító gép rakterében kezdesz, amin Rhoemer próbál meg lelécelni. Kezd el nyirbálni az embereket, és közben szedj fel mindent a ládákból (golyóállómellény, fegyverek). Amikor elérsz a pilótafülkébe vezető lépcsőig Rhoemer hátraszalad a gép farához. A két sarokból vedd fel az UAS-12-es dobtáras (?) shotgunt, és menj fel a pilótákhoz. Lődd le e JOBB oldalit (különben a gép lezuhan, ha a baloldalit szeded le), és a panelen kapcsold át a raktér ajtaját, ami kinyitja azt. Most fuss vissza a pálya elejére, ami a raktér vége, ott vár rád Rhoemer. A tagot sebezni nem lehet, még az UAS-12 is csak hátralöki, annyira erős páncélzattal rendelkezik. Sorozzuk meg tehát, az előbb említett fegyverrel, oly módon, hogy a lövések becsapódása, kilökje a fickót a nyitott raktérajtón. Bár a tag egy ejtőernyő segítségével könnyedén megússza a dolgokat, a pálya teljesítve lesz.

4. PÁLYA: MPUMALANGA, DÉL-AFRIKA, PUGARI ARANYBÁNYA

Ez az első pálya, ahol a csokit kell irányítanod. Állat, hogy már ejtőernyőzés közben lehet irtani a népet. Landolj a futószalag végén, majd a jump feliratnál ugorj át a párkányra. Vedd fel a dobozból a robbanószert (Explosive), majd a Climb Down feliratnál ereszkedj le, és megint le, közben azért likvidáld is az ellenfeleket. Odalent találhatsz egy nyílpuskát és a térség közepén egy golyóálló mellényt is. Menj át a barlangjáraton keresztül, verekedd magad át a másik nyitott térségen is, majd ha jól emlékszem a 411-es tárna bejáratán keresztül két bányász rabba botlasz, beszélj velük. Most őket kell fedezned. Minekután csak egy irányba lehet menni, nem lesz nehéz, csak a vashídnál vigyázz az oldalt elhelyezkedő orvlövészekre. A kis zsákutcában majd úgyis leparkolnak. Te viszont menj tovább a járatban. A következő nagyobb nyitott térségben mentsd meg DeJesus különleges ügynököt, majd miután beszéltél vele, menj vissza a 411-es tárnába, és a földön a feliratnál helyezd le a robbanószert. Ezzel kész is a szint.

5. PÁLYA: MPUMALANGA, DÉL-AFRIKA, PUGARI KOMPLEXUM

A robbanás után túl sok időd nincs a tökölődésre, mert mindjárt a nyakadba szakad az egész barlangszerkezet, úgyhogy rohanj a csillekocsikhoz, és nyomd át a kapcsolót. A kocsi tetején utazva nyírj ki egy pár őrt, hamarosan úgyis vége a sétakocsikázásnak. Haladj tovább az egyetlen lehetséges irányba, majd a nagy dömperrel szembeni épületben megtalálod a csoportvezető Jones-t, akit kérdezz ki a többi rabszolgáról. Menj tovább, fent a párkányon a fal mellett találsz egy M-79es gránátvetőt. A következő részen óvatosan közlekedj, mert a tetőpárkányok tele vannak járőröző katonákkal. Valamelyik sarokban lesz majd egy lejárat, ami egy kisebb helyiségbe visz. A rácsos padló alatti őrök is veszélyt jelentenek. A sarokban kapcsold be a Transmitter Tower kapcsolót. Menj tovább a másik folyosón. A nagy P betűs épületeknél láthatod amint megölik Smith ügynököt, beszélj vele, elmondja a kódot az odafent található számítógéphez. Üsd be, amit kell, majd szaladj ki. Megjelenik ismét DeJesus, aki a lejutást a liften keresztül képzeli el. A lifttel egyébként megjelenik három golyóálló-mellényes tag is, akiket pontos fejlövésekkel kel leoperálnod. A lift egyben a pálya végét is jelenti.

6. PÁLYA: KABUL, AFGANISZTÁN, SHIRPUR KERÜLET

Amerika szimpatizánsok most kinyírhatnak pár tálibot! Rohanj egyenes tovább a csajjal, és a beomlott falrésznél pont fejbe tudod lőni az első mesterlövészt, majd mássz is fel hozzá, a golyóállómellényéért. Menj tovább a másik oldalon, majd balra be a kis ajtón. A szikla és a gerenda segítségével mássz fel és lődd hátba a második orvlövészt. Innentől kezdve igen könnyű lesz eltévedni a romos épületek között. Az orvlövészek általában magaslati pontokon, emeleti szobákban rejtőznek. Sok helyen fogsz majd szopni, ha nem jó helyre állsz, és gerendákon kell felkapaszkodni. Az egyik mesterlövész mögött aztán majd megtalálod az új orosz prototípus fegyvert, az AU300ast, amivel át lehet látni, és át lehet lőni is a falon. Több helyen lesz majd pincelejárat is. A földalatti folyosókon, az egyik helyen robbantanod is kell majd. A detonátor beindítása után húsz másodperced marad kijutni a mélyből, ezt a ládákon felmászva tudod megtenni. Azt azért még elmondanám, hogy itt a föld alatt található még egy térkép is, amit nem árt, ha még a robbanás előtt lefotózol. Egyébként ez a pálya baromi szivatós is tud lenni, mert a mesterlövészek kegyetlen jól céloznak fejre, és nagyon könnyű elhalálozni. Viszont miután kinyírtál egyet is közülük, megszerezheted tőlük az éjjellátó távcsöves fegyvert és ez egy igen király dolog. Ha kinyírtad mind a hat mesterlövészt menj vissza a lerobbant buszhoz a pálya közepén, a szívás az, hogy csak az egyik oldaláról lehet rá felmászni, úgyhogy ha nem jó helyen vagy kerülheted meg a fél pályát. A busz tetejéről majd felvesz a helikopter, csak előtte még ki kell nyírnod néhány rosszfiút, akik a helikopterre lövöldöznek unalmukban.

7. PÁLYA: DUBLIN, ÍRORSZÁG, S.S. LORELEI

Ez ismét Logan pályája. Első feladatod, hogy négy bombát kell telepítened a hajóra. A helyüket elég nehéz megtalálni, mert bár mutatja a térkép, de nem pontosan, tehát előfordulhat, hogy a folyosón jelzi, közben meg a mellette lévő szoba sarkába kell lerakni a robbanóanyagot. Miután ezzel megvagy keresd meg a hajókonyhát (a séfet nem muszáj megölni), és az étellifttel menj fel a luxusosztályra. nyírd ki a hajó kapitányát, majd vedd fel az asztalról a Shipping Manifest-et. Haladj tovább, nyirbáld a rengeteg ellenfelet, és keresd meg a konferencia szobát. A tárgyalóból nyílik egy kisebb helyiség is, a vetítőgéppel, ebből vedd ki a videofilmét, ami később majd bizonyítékként fog szolgálni. Ha mindezeken túl vagy, irány vissza a nagy raktérbe. Arra a helyre kell visszamenned, ahol a lépcső alá tetted a bombát. Akkor mész jó irányba, ha megjelennek a check point feliratok. Szerencsére útközben az egyik sarokban találsz majd egy golyóálló mellény, ami azért jön nagyon jól, mert az állandóan újratermelődő ellenfelek bizony nagyban megnehezítik a szerencsétlen titkos ügynök életét. Ha visszajutottál a nagy raktérbe, megjelenik Lian, akinek feltett szándéka, hogy a daruval kiemel minket a raktérből. Ebben próbálja meg megakadályozni az a pár felfegyverzett terrorista, akiket nekünk kell lentről levadásznunk. Amikor az utolsóval is végeztünk, mehetünk a következő pályára. Egyébként csak úgy megjegyezném, hogy ezen a pályán nagyon ajánlott a térkép használata, mert igen könnyű eltévedni a sok egyforma folyosón és járatban.

8. PÁLYA: COSTA RICA, ESŐERDŐ, AZTÉK ROMOK

Újra a csajt irányítod és a helyszín megint Costa Rica, ezúttal az azték romok között fogsz kóvályogni, ugyanis nincs a pályán térkép. Szóval nagyon sok támpontot nem tudok adni, mondjuk annyira azért nem bonyolult a szint. A másik nagy gond, hogy a sok egyforma textúra miatt néhány átjárót igencsak nehéz lesz kiszúrni. A lényeg, hogy rövid kolbászolás után, lesz egy hely, ami egy kiszáradt kútra emlékeztet, a vékony szinte nem is látható peremen fel lehet kapaszkodni. Némi küszködés után akkor vagy jó helyen, ha a folyosón ládákba botlasz ezeken felmászva és a másik oldalon leesve, egész új távlatok nyílnak majd meg előtted. A zsákutcában van egy UAS-12, a másik oldalon pedig egy keményebb rész vár rád. Lesz néhány különlegesen kiképzett fegyveres, akik előszeretettel céloznak és lőnek a kis buksidra, tehát próbáld meg a mellettük lévő hordókat szétlőni. Kicsivel utána az egyik helyiségben lesz egy komputer, töltsd le róla az adatokat, majd semmisítsd meg a gépet. A pályán tulajdonképpen annyi a feladatod, hogy a számítógépeket felrobbantsd, a tudósokat pedig kiszabadítsd. Négy tudós be van börtönözve, őket csak majd akkor tudod kiszabadítani, ha már később felvetted a robbanóanyagot. A robbanóanyagtól nem messze átlósan az egyik beugróban is van egy tudós. Ott valahol le is lehet ereszkedni, és fel tudod venni az Artifactot, majd kicsivel arrébb a Virus Sample-t. Ha az összes feladattal végeztél, automatikusan vége a pályának. Amúgy elég kemény egy pálya, többszöri újrajátszásnál is könnyű eltévedni.

9. PÁLYA: DUBLIN, ÍRORSZÁG, KIKÖTŐ

Ismét Logan jön, aki egy bájos hölgy személyében (Maggie) még segítőtársat is kap. A pálya elején nem árt vigyázni a golyóálló-mellényes palikkal, főleg, hogy állandóan fejre céloznak. Ha végeztél velük, kövesd Maggie-t, aki leköti az őrtoronyban posztoló embereket, nekünk csak el kell szaladnunk mellette. Utána mássz fel a páncélozott kocsi tetejére és robbantsd fel. Megint kövesd Maggie-t, lődd szét a hordókat, hogy abbahagyják a gránátdobálást, mert egyébként igen könnyen meghal a kiscsaj, és kezdhetsz mindent elölről. Találsz valamelyik sarokban egy mesterlövész fegyvert is. Kicsivel arrébb csatlakozik néhány arc segítségként, te pedig robbantsd fel a második kocsit is. (kemény, ahogy a csávó belezuhan a sikláról a vasrudakba). Az egyik raktárépületben megtalálod Maggie-t és Russelt, akit innentől fedezned kell, amíg feltöri az egyik ajtózárat. Odabent az irodában Russel feltöri a széfet is, addig szintén fedezned kell. A nagy raktárépületben a hármasszámú kapu előtt van egy rakás hordó, ezeket felrobbantva tudsz kijutni a szabadba, ahol a szintén egy kocsit kell felrobbantanod, de vigyázz az oldalsó konténereken megjelenő katonákra. Fuss át a nagy siklajáraton, a végében lesz az utolsó kocsi, némi ellenséggel fűszerezve. Bár útközben találsz majd ezt-azt a dobozokban.

10. PÁLYA: DUBLIN, ÍRORSZÁG, A KIKÖTŐ FELSŐ RÉSZE

Ez megint egy elég rövidke kis pálya lesz. A ládák és konténerek között keresd meg Nigelt. Most őt kell fedezned, vigyázz hogy se te, se az ellen ne lője le. Nigel végül elvezet az utolsó teherautóhoz, ám amikor kikapcsolod a "fekvőrendőrt", meglép a gépjárművel. Szaladj utána, és lődd párszor fejbe az árulót. Utána egy videóban gyönyörködhetsz amint a teherhajón elhelyezett robbanószerek, elvégzik a piszkos munkát helyettünk. (Bár nem tudom, mit szólnának ehhez a zöld aktivisták.)

11. PÁLYA: KABUL DESERT AREA AFGHANISTAN, ARMY RANGER MUNITIONS TRUCK

Logannel a feladatunk az lesz, hogy Ellis segítségével fedezzük a konvojt, ebből gondolom, rájöttetek, hogy ez valamivel előbb játszódik, mint a többi pálya. Először majd balra kell szétnéznünk a terepen, ahol egy földalatti járat után kell kisebb mészárlást rendeznünk. Utána közösen kell felrobbantanunk az utat eltorlaszoló szögesdrótokat. Ekkor Ellis kiszúr a távolban egy mesterlövészt, tehát nyírjuk ki. Szaladjunk vissza a híd lábához és másszunk fel rá. Hoppá, ott figyel egy nyomásérzékelő bomba, tehát gyorsan hatástalanítsuk azt. Tovább haladva figyeljük Ellist, aki kiszúrja helyettünk is a taposóaknákat. A szurdokban most az egyik legkeményebb rész következik. Szint lehetetlen kinyírni a távolban megbúvó két golyóálló-mellényes mesterlövészt, akiket csak fejlövéssel lehet elintézni. Viszont az a rossz szokásuk, hogy ők is ugyanezt teszik velünk. Likvidálásuk után, még egy kis csipet-csapat is betámad minket. Az utolsó szögesdrótnál szintén kapunk egy kis üdvözlőbizottságot, majd a felrobbantása után mehetsz is a következő pályára. Azt azért még megjegyezném, hogy sose állj a teherautó elé, mert sokszor el fog ütni, és Ellis halála is game overt jelent.

12. PÁLYA: KABUL, AFGANISZTÁN, TÉR A VÁROS KELETI OLDALÁN

A szinte teljesen lerombolt városban egy tank jelenti a legnagyobb veszélyt. Miután végeztünk a legtöbb terrorral, az egyik házból az asztalon lévő dobozból felmarkolhatsz némi C-4-et. Ezt a tank oldalára tapasztva tudod elintézni a harckocsit. Elsőre nem lesz könnyű.

13. PÁLYA: TANAMI SIVATAG, AUSZTRÁLIA, CONSORTIUM VIRAL TESTING COMPOUND

A táborban először vágtassunk középre, és kapcsoljuk ki a parabola antennát, amivel megszakítjuk a rádiókommunikációt. Ha ezzel megvagyunk keressük meg a tömegsírt, a térkép jelöli és készítsünk róla fotókat. Utána végezzük ki a szőke ciklon Dr. Elsa Weissinger testőreit. A csávók igen kemény fickók ráadásul golyóállómellénnyel is rendelkeznek. A nőt a sátor végében találjuk, de ha a fotó nélkül jövünk ide, rögtön mission failed lesz. A találkozás után a doktornő által megjelölt három objektumot kell összeszedni a tábor különböző pontjairól. Szerencsére ezen a pályán van térkép, és jelölve vannak rajta a begyűjtendő tárgyak is. Nincs más dolgod, hogy a térképet használva felszedd a cuccokat. Rohanj vissza Elsához, akit elvezet a helikopterhez, amivel leléphettek. Mondanom sem kel, hogy őt is fedezned kell.

14. PÁLYA: AUSZTRÁLIA, YUENDUMU FALU

Ez most kivételesen egy egész könnyű kis pálya. A dokival megérkezünk az őslakosok falujába, ahol kísérleteznek rajtuk a vírus egyik fajtájával. A mi feladatunk, hogy megmentsük őket és beoltsuk szerencsétleneket az ellenanyaggal. Összesen hat őslakost találunk a helyszínen, négyet, ha jól emlékszem a kunyhókban az utolsó kettő pedig épp a sírjaikat ássák. őket megmenteni a legnehezebb, mert szinte rögtön lelövik őket az őrök, ha kiszúrnak minket, persze gyors reflexekkel minden megoldható. Utána még le is kell nyúlni a teherautót, majd némi tűzharc következik, és már mehetsz is a kanadai hegyekbe.

15. PÁLYA: NYUGAT MONTANA, PARADISE HEGYSÉG

Ezen a pályán Teresát fogod irányítani, aki egy ATF ügynök. Igazából mire idáig eljutottunk, már igen kellemesen éreztük magunkat, ebből kifolyólag, sok mindent nem értettünk a pályákból, például azt sem vágjuk, miért nem lehet lőni a pálya felétől a szürkeruhás mukikra, azért leírom, mit kell csinálod. A csajjal elsőként az őrtornyokból lőjük ki a mesterlövészeket, a király távcsöves fegyverünkkel. Nyírjunk még ki egy pár tagot, és keressük meg DeMarco ügynököt, és egyúttal fedezzük is. Ezek után az egyik segítőtársunkat lelövik, de nem menjünk a túlélők után. Kicsivel arrébb az egyik faoszlopra helyezzünk fel a kis kütyünket. Némi kivégzős közjáték után, minket is majdnem kinyírnak, csak, mint utólag kiderül az egyik álarcos fickó Logan volt és leöldösi a többieket. A történések után indulj visszafelé és szedd le az oszlopról az egységet, amit az előbb feltettél rá. Ezek után már csak le-fel kell szaladgálni a hegyen, meg öldökölni (ha jól emlékszem).

16. PÁLYA: PARADISE HEGYSÉG, MONTANA, DAKTON MILITIA COMPOUND

A Dakton bázison Teresával ölj meg mindenkit az udvaron, akit csak tudsz, majd nézz szét a raktárépületekben néminemű páncélért, meg a kivégzésre váró alkalmazottak sem árt, ha megmented. Haladj egyre lejjebb a kis földalatti járatokban majd ki az udvarra, ahol ismét egy-két megmentésre váró emberbe botolhatsz. Miután beszéltél velük, rúgd be a nagy épület ajtaját, és menj be. Itt most keményen ki kell cselezni az egyik faszit, akihez a nagy konténeren át lehet feljutni. Amikor elkezd rádiózni, észrevétlenül a háta mögé kell lopózni, majd az előző pályán az oszlopról leszedett speckó cuccot kell rárakni, majd észrevétlenül távozni a másik irányba. Az udvaron Kelly speciális ügynököt szabadítsuk ki és öldököljünk egy kicsit. A kiszáradt kút ismét egy föld alatti járatba vezet. Amikor kiszúrnak az őrök, az X nyomva tartásával térdeljünk le, különben agyonlőnek minket. Kint az udvaron megint lesz egy kis vérfürdő, bár kapunk segítséget is, egyedül arra vigyázz, hogy a hordókat szét ne lőjék melletted, mert az egyből kampó. A kis kaput berúgva a következő udvaron is egy fasza kis tűzharcba keveredünk, majd tovább menve szintén. Öldököljük le a terrorokat, maradjon minél több szürkeruhás-katona életben. Továbbhaladva az erdőben a hegyoldalon, nem szabad a szürkeruhás pubikat meglőni, ez akkor gáz, ha szar életerővel check pointolsz, mert ők viszont tüzelnek rád. Ne aggódj nincs messze a pálya vége.

17. PÁLYA: NYUGAT MONTANA, DAKTON COMPOUND, FÖLDALATTI BUNKER

Kezdéskor a kis Dusty Dakton kell fedeznünk, miközben a kissrác mindenféle aknákat telepít a folyosó padlójára. Útközben azért ne hagyd el a golyóállómellényt és a Falcon-t sem. Egy idő után a kölyök megáll, úgyhogy kénytelen vagy te előre menni. Amikor megint a kölök veszi át az irányítást, szorosan a nyomában kell maradni, mert a sötétben csak ő ismeri a járást és igen könnyű leesni a mélybe. Miután megdobott egy éjjellátó szemüveggel kövesd lefelé és fedezd. A közjáték után szintén maradj a srác nyomában, aki hamarosan elvezet az anyjához. Kicsit rohanj visszafelé, az egyik duplaszárnyú ajtót berúgva egy raktárba jutsz, ahol a dobozból vedd ki az eü csomagot, majd egyből rohanj vissza a többiekhez, különben kinyírják őket. Add a nőnek az eü csomagot, és kövesd őket. A sráccal fedezzétek az asszonyt, aki igencsak áldott állapotban van, ezért igen lassan tud csak haladni. Vigyázz rá nehogy nekem itt meginduljon a szülés. A nagy gyűlésteremben a srác felrobbantja a bejáratot, és kinyit egy rejtekajtót. Az ablakon beugráló kommandósokat szedd le, majd csatlakozz a többiekhez.

18. PÁLYA: WASHINGTON D.C., SENATE HEARINGS BUILDING

Ezen a pályán a golyóálló-mellényes tagok az igazán idegesítők, ráadásul szinte mindenki az, ha jól vettem észre. Szaladgáljunk és nyirbáljunk egy kicsit. A klotyóban öljük le a két pubit, majd lőjük szét a szellőző rácsot és másszunk be. A szobában, ahová kerültünk a panel segítségével nyisd ki az ajtót. A következő vécében szintén használd a szellőzőt. A szobában olvasd le az asztalról, a kép hátuljáról a kódot. Kifelé menet még megmenthetsz két sarokba szorított ügynököt. A lifttel a metróalagútba jutsz, ahol Mara megpróbál lelécelni, a többiek meg feltartani. A feladatod mindössze annyi, hogy bejuss a metróba. Persze ez a pálya is sokkal nehezebb a golyóálló-mellényes faszik miatt, mint amilyennek leírva tűnik.

19.- PÁLYA: WASHINGTON D.C., SENATE SUBWAY SYSTEM

Itt már csak Mara-t kell becserkésznünk, akit nem kevés ember véd. Egy metrón ugye túl sok irányba nem lehet haladni, csak előre, úgyhogy eltévedni gondolom, nem fogsz. Útközben még három túszt is meg kell mentened, de pontos fejlövésekkel ez sem lesz nagy gond. Igen kemény tűzharcok (vigyázz a robbanásokra, mert egyből véged) után aztán végül eljutsz a robbanóanyagot tartalmazó ládához. A cuccal majd az utolsó vagon átjáróját kell felrobbantani. Remélem, útközben felszedted az AU300-as fegyvert, mert most szükséged lesz rá. Ugyanis nem szemből, hanem kerülő úton lehet csak kinyírni a főellenséget. Mássz fel a vagon tetejére, és az előbb említett "röntgenfegyverrel" pásztázd át a kocsit, majd lődd fejbe Marát. Mission Complete. Láthatsz egy gagyi megnyerés videót, ahol az egész titkos ügynök bagázs a nyaralását tölti, nagy poén.... Persze a történet persze ezzel még nem ért véget, mert a stáblista után láthatod amint az elsüllyesztett hajó roncsai között, egy tengeralattjáró felszedi a vírust tartalmazó ládát.

CSIPI M LEE & CJ

DARK CLOUD - TIPPEK A KEZELÉSHEZ ÉS AZ ÉPÍTKEZÉSHEZ

FEGYVEREKRŐL

A játék legjobb része a fegyverek fejlesztéséből és fejleszthetőségéből áll. Mindegyik fegyverünk használat közben sérül - ez a WHP. Ezt ki kell javítani (Repair), különben tönkremehet eszközünk. Nagyon fontos, hogy mindegyik fegyveren vannak nyílások hasonlóan a FFVII-hez. Ezekbe a nyílásokba különböző teljesítmény növelő kristályokat lehet pakolni – a Customize menüből. A fegyvereken van egy másik kijelző is ez, a Abs. Ha ez eléri a maximumot (használat közben folyamatosan töltődik), akkor lehetőség nyílik, hogy fejlesszük eszközünket – Upagrade. Ha fejlesztés közben a kristályokat benne hagyjuk a fegyverben, akkor egybekovácsolhatjuk velük, azaz az értékek rengeteget javulnak és a nyílások is kiürülnek. Minden fegyver hordoz valamilyen tulajdonságot, ezekből öt féle lehet – tűz, jég, villám, szél, szentség. A szörnyeknek mindig megvan a gyengéjük, tehát egy olyan fegyver, ami az adott bestiát az elementális hatása miatt jobban sebez. Például a jeges szörnyeket tüzes fegyverrel jobban lehet irtani és ez fordítva is igaz. Az Attribute menüben lehet variálni az elementális hatásokkal. Csak azokat az Attribute-okat lehet aktiválni, amik nem 0 pontosak. Ha egy fegyver eléri a maximális erejét megjelenik a Status Break opció. Ez kreál egy Synth Sphere-t a fegyverből, ami hordozza az eszköz MINDEN tulajdonságát - egész pontosan az átalakított fegyver tulajdonságainak 60%-át. Ezt aztán bele lehet rakni más fegyverekbe így felerősítve azokat. Így aztán ha fejlesztünk egy fegyvert és kapunk nála egy jobbat, nem kell eldobnunk a régit csak át kell alakítani. Később nagyon erős fegyvereket is készíthetünk. A Build Up menüvel fegyvereinket fejleszthetjük, de csak akkor ha egy megfelelő szintet elért a fegyver. Néhány fegyvernek megvannak a maga specialitásai, pld. gyógyítanak, bemérgezik az ellenfelet stb. Rengeteg ilyen tulajdonság van. Ezeket a tulajdonságokat is lehet a Synth Sphere-ben tárolni, csak vigyázz mert vannak tulajdonságok melyek kioltják egymást.

SPECIÁLIS HELYEK

Mint minden RPG-ben a DC-ben is lehet felvenni karaktereket. Ez többek között arra jó, hogy bizonyos helyeken csak meghatározott szereplők kelhetnek át. Arra is figyelni kell, hogy lesznek olyan helyek (Limited Zones), melyeken korlátozzák képességeinket és lehetőségeinket.

AZ ÉPÍTKEZÉS KEZDETE

A Dark Cloudban összesen négy várost lehet felépíteni, meg két másikat is (bár az utolsó kettő már nem hasonlít igazán városra. A következőképp lehet építkezni. Ha már a labirintusokba vettünk fel Atlát (barna gömb alakú bogyó, ebben vannak a házak, emberek, stb.), akkor kezdhetünk neki a munkának. A legfontosabb, hogy a Selecttel válthatunk az építkezős nézetbe, majd a háromszöggel kerülünk a menübe. Bejön néhány almenü lássuk mik ezek. Az első mindjárt a Config/Assembly, ahol építkezéseket végezhetjük el. A képernyő jobb oldalán blokkokat találunk, melyek természetesen a történet elején még üresek lesznek. Ahogy azonban fedezzük fel a labirintusokat és vesszük fel az Atla-kat, úgy telnek meg a blokkok. Ide kerülnek a házak, folyók, hidak, fák egyszóval minden, ami egy településnek kell. A házak mellett jobbra egy általában hat tagból álló blokk sort láthatsz, ezek az adott házban felállítható egyéb eszközök. Hogy mik ezek? Hát például az adott ház lakója, kerítés, ikerház, lámpa és sok más egyéb fontos kiegészítő tárgy. A házakba való tárgyakat és személyeket szintén Atla-ként lehet felvenni. Egy ház akkor lesz teljesen kész ha az összes tárgyat és embert belehelyezzük. Fontos, hogy lesznek kérdőjeles blokkok, amikbe egy darabig nem lehet semmilyen tárgyat rakni. Ahhoz, hogy ezek megnyíljanak, beszéljetek a házakban lakó emberekkel és kérdezzétek ki mindenről őket. A második menü a Move/Remove, amivel a már lerakott házakat, fákat stb. lehet átpakolni máshova. A Georama Analysis statisztikákat nézhetünk meg. A Collection a megszerzett Atlák listája, a Complete az adott város készenléti állapotát jelzi. A Request pedig a teljesített kívánságok és kéréseket jelzi. A városokban ugyanis lesznek emberek akik a legváltozatosabb kérésekkel bombáznak minket. Nem elég csak lerakni egymás hegyére hátára az épületeket hanem figyelni kell az emberek kívánságára is. Tehát, ha például valaki nem szeret egy másik embert akkor értelemszerűen felesleges egymás mellé építeni a házukat. Ha egy házban lakó emberek minden kívánságát teljesítettük és fel is építettük azt, akkor mindig kapunk valami extra dolgot, erről mindjárt bővebben is beszélek. Három menü maradt még, a Save (mentés), Option (beállítások) és a Manuals (az irányításra vonatkozó legfontosabb tudnivalók).

Most pedig jöjjön a négy felépíthető város, tehát, hogy mit hova tegyetek, illetve az ezekért járó jutalmakat is leírtam. A fákat, folyókat szinte tetszőlegesen lehet letenni, de azért néha ott is lesznek feltételek. Jöjjön akkor az első város.

NOLUNE VILLAGE

Toan's House (My House)

Blokkok: Chimney, Keg, Llama, Stray Cat, Renee, Upstairs Storage.

Toan anyja, Renee szereti a felkelő napfényét, tehát értelemszerűen építsd a házad keletre, hogy lássa a napot. Ezután mentsd meg a macskát a barlangban, majd helyezd el a házadban. Válts nézetet és beszélj vele, átváltozik egy lánnyá. A neve Xiao és csatlakozik hozzád.

Alnet's House

Blokkok: Alnet, Carl, Cabin, Lamp, Llama, Stairway.

Alnet gyűlöli Macho-t, tehát a házát jó messzire építsd tőle. Ha teljesítjük a kívánságát kapunk tőle egy horgászbotot, amivel ha megyest a tó horgászhatunk.

Macho's House

Blokkok: Annex Room, Barbell, Fance, Lamp, Macho, Komacho.

A két izompacsirta testvér, szeretik a kihívásokat és szeretik ölni a szörnyeket. Értelemszerűen tedd a házukat a Divine Beast Cave bejáratához. Ha sikerül teljesen felépíteni és jó helyen is van, akkor Komacho ad neked egy Stone Breaker nevű cuccot, amit a kardodba helyezve erősebbet sebezhetsz a kőből készült szörnyekre.

Claudes's House

Blokkok: Bench, Cabin, Candy Box, Claude, Fance, Lamp.

Mivel Claude imádja Alnet főztjét, tedd őket egymás szomszédságába. A díjazás amit kapsz, attól függ, hogy milyen napszakban látogatod meg Claude-ot. Reggel (morning), Candy-t ad. Este (nigth) kapsz tőle Cheese-t és Soapot. Délután ne zargasd mert nem ad semmit, mivel alszik.

Paige's House

Blokkok: Cabin, Fence, Lamp, Paige, Pike, Wheels.

Pike imád horgászni, ezért miután megvan a tavad, tedd a házukat a tó mellé. A jutalom elég jó, ugyanis egy nagyobb item menüt kapsz, amibe 60 tárgy is belefér!

Laura's House

Blokkok: Laura, Cabin, Fance, Gina, Lamp, Tricycle.

Laura utálja a zajt ami a falu főnökének házából szűrődik ki. Éppen ezért a házát tedd minél távolabb a főépülettől. Ginától kapsz egy cuccot a Dran's Feathert.

Gaffer's Buggy

Light, Sign, Supplies, Gaffer.

Teljesen mindegy hova teszed, elégedett lesz vele. Egyébként az egyik legfontosabb épület, mivel cuccokat vehetsz Gaffertől. Ez bizony hasznos, nagyon hasznos!

Hag's House

Blokkok: Bench, Cabin, Fence, Jar, Hag, Lamp.

Hag imádja a malom hangját, ezért építsd a házát Dran' Windmill mellé. Jutalmul Hagnál tárolhatjuk azokat a cuccokat melyek éppen nem férnek be a menünkbe, de később még hasznukat vehetjük.

Dran's Windmill

Blokkok: Dran's Blades, Dran's Horn, Sign, Torch.

Tök mindegy hova teszed, de mondjuk a méretei miatt valami tágas helyet válassz neki. Mondjuk a falu közepén. Miután felépült megküzdhetsz a barlang főellenségével.

Windmills

Blokkok: Ladder, Windmill Vanes.

Ezt is bárhova teheted tetszés szerint.

Ha a Georama Analysisben mind a három érték 100%-on van, kapsz egy Windmill Slash nevű cuccot.

A MÁSODIK FALU

Cacao's House

Blokkok: Cabin, Cacao, Laundry, Sign, Stairway, Torch.

Építsd körül a házát fákkal, attól Cacao nagyon boldog lesz. Összesen 6 darab fát tegyél a háza köré. Egy hangszert kapsz tőle az Odd Tone Flute.

Baron's House

Blokkok: Baron, Branch, Roof, Sign, Torch.

Baron imádja a vízesés hangját, ugyanakkor hallás károsult is egyben. Tedd a házát a legnagyobb vízesés mellé és hallani fogja a hangját. Miután felépült a ház és jó helyen is van, tedd fel Baronnak az össze lehetséges kérdést. Utána jön egy kis párbeszéd és megkapod a Gourd-ot.

Pao's House

Blokkok: Laundry, Pao, Sign, Stairway, Torch.

Pao a házát a Peanut Pond nevű tó mellett akarja látni, amiről viszont csak annyit tudunk, hogy itt van a faluban. Egész pontosan az észak nyugati részében találsz egy kis tavat, oda tedd a házat. Kapsz tőle egy kis felvilágosítást meg a Fruit of Edent.

Mushroom House

Blokkok: Balcony, Ro, Annie, Second Floor, Sign, Torch.

Eme ház lakói szeretik a szép kilátást. Építsd a házat valami magaslatra (kettő is van belőle), úgy, hogy az erkély a vízesésre nézzen. Miután felépült beszélj Roval vagy Annie-vel az erkélyen. Nem sokkal ezután Ro neked adja a Moon Grass Seedet. Ez egy mag ami egy bizonyos helyen nő az erdőben.

Bunbuku's House

Blokkok: Bunbuku, Cabin, Sign, Stairway, Kululu, Torch.

Pakold le a házat a Watermill (malom) közelébe. Először is Bunbuku-nak adni kell Candy-t (kérdezd ki, és megkér, hogy találd ki mi a kedvence) miután felépítetük a házát, majd ezért viszonzásul megkapjuk a Ointment Leaf-et.

Wise Owl Shop

Blokkok: Entrance, Sign, Mr. Mustache, Torch, Wise Owl Entrance.

Ő azt szereti ha folyó veszi körül a házát, tehát telepíts köré vizet, csak ne felejts el hidat tenni a folyóra! Boltot nyit a városban, és tök jó cuccokat árul. Pld. 2500-ért a Wise Owl Sword-ot!

Gob's House

Blokkok: Bon, Gob, Sign, Torch, Tree.

Mivel imádja Momot építsd a házát a szomszédságába és akkor boldog lesz! Beszélj Gobbal és megkapod a fegyverét a Frozen Tunát.

Kye&Momo's House

Blokkok: Cabin, Momo, Kye, Sign, Stairway, Torch.

Mivel Momo szeret vásárolni és Mr. Mustache boltja a kedvence, tedd a házat Wise Owl Shop mellé. Mikor elkészült beszélj Kye-jal és lesz egy rövid jelenet velük. A végén Momo oda adja a Plant Bustert.

Couscous House

Blokkok: Couscous, Grass, Sign, Torch.

Couscous szintén a magaslatokat kedveli, amiből van még egy a városba, építsd oda a házát. Candy-t akar neked adni (jó Bunbuku-nak), viszont ha visszautasítod, Shiny Stone-t (Fire vagy Fire Gem) akar adni. Ha ezt is visszautasítod, kapsz Turtle Shellt, ezt érdemes megszerezni.

Wells

Blokkok: Bucket, Roof, Stairway, Torch.

Oda teszed ahova akarod. Jutalom nincs.

Watermills

Blokkok: Torch, Waterwheel.

Két darabot is felhízhatsz ebből, teljesen mindegy, hogy hova teszed. Az egyiket mondjuk Bunbuku mellé. Jutalom ezért sem jár.

100% esetén kapsz egy Battle Axot!

KIRÁLYNŐK

Sheriff's Office

Blokkok: Bicycle, Prison, Prison, Wilder, Sam, Sign.

Wilder nem bízik a királyban ezért építsd az irodát a király közelébe, hogy rajta tarthassa Wilder a szemét. Wildertől megkapod a Searh Warrant.

Jack's Store

Blokkok: Annex Room, Chimney, Jack, Lamp, Sign, Sunshade.

Addig ne építsd fel ezt a boltot, amíg nem vetted fel Ruby-t. Miután beállt a csapatba pakold a boltot a város bejáratának közelébe, mondjuk Suzy mellé. Jutalmul kapsz egy Big Bucks Hammert Goronak és egy Platinum Ringet Ruby-nak. A bolt egyébként csak nappal tart nyitva.

Joker's Store

Blokkok: Chimney, Joker, Lamp, Sign, Sunshade.

Joker nem igazán csípi a Wildert és Samet, ezért aztán építsd a házát minél messzebb tőlük. Néhány kristályt kapsz tőle, hogy ha kész a háza.

King's Hideout

Blokkok: Car, King, Stew, Jake, Lamp, Sunshade.

A King imádja a kocsiját, mivel nincs út nem tud vezetni. A megoldás egyszerű, építs a háza elé utat. Mikor felépült és beszél Stew-vel vagy Jake-kel, kapsz egy lámpát. Némi történés után csatlakozik hozzád egy új szereplő Ruby. Most már fel lehet építeni Jack boltját!

Cathedral

Blokkok: Hat Shaped Roof, Mark, Phil, Torch.

Phil szeretné ha a templom az óceán közelébe lenne, mert akkor egész imádkozhatna La Saia nevű istenhez. Éppen ezért tedd a víz közelébe. Kapsz egy Holy kristályt, amit a fegyveredbe tehetsz.

Basker's Shop

Blokkok: Basker, Chimney, Lamp, Second Floor, Sign, Sunshade.

Basker azt hiszi, hogy ha magasabb helyen van a boltja akkor jobban fog menni az üzlet, ezért tedd valami ilyen helyre. Rengeteg cuccot árul, az összest, ami eddig bejárt helyszínek boltjaiban volt, de csak nappal tart nyitva ő is.

Divining House

Blokkok: Sign, Snake, Yaya.

Addig nem lehet lerakni a házukat, amíg nem áll pontosan úgy, hogy a nap rásüt. Majd Yaya jelzi, ha jó helyen van, egyébként, amíg nincs nem is lehet letenni. Miután kész van kérhetünk tőle jóslást, és sok mindent megtudunk a folytatással kapcsolatban. Például a Genie el fog pusztítani még egy várost.

Lana's store

Blokkok: Lana, 3 Pushcart (fruit).

Lana fia Jake, és állandóan aggódik érte. Építsd hát a házát a King háza mellé, had örüljön. Ezután beszélj vele és megkapod a Gooey Peach-et.

Ruty's Store

Blokkok: Ruty, 3 Pushcart (Fish).

Ruty azt szeretné, ha a dokk (tenger) közelébe lenne a háza – érthető, hisz halakat árul. Kapsz tőle egy Flapping Fish-t és egy Ice Block-ot. Ezen túl pedig vehetsz tőle Flapping Fish-t,

Suzy's Store

Blokkok: Keg, Lamp, Pushcart, Suzy, Urn.

Ő is szereti a vizet, de ne a tenger, hanem a szökőkút mellé tedd a házát. Ezután megnyitja a boltját. Miután megszerezted a Freshen Up Watery-t beszélj vele és teljesítmény növelő kristályokat fog árulni!

Fountain

Blokkok: Pillar, Spout, Water's Surface.

Végül is teljesen mindegy hova rakod, a lényeg, hogy később Suzy házát mellé tudd tenni. Jutalom nem jár érte.

Leaning Tower

Blokkok: Tower 2nd floor, Tower 3rd floor.

Építsd a katedrálissal szembe. Jutalom nincs. 100%-nál megkapod a Macho Sword-ot.

A TOTEMEK FLAUJA

Totem Pole (A, B, C)

Blokkok: Mind a három totemhez kell két fej, ezeket vedd fel.

Mindenháznak valamelyik totem arca felé kell néznie. Tapasztaljátok ki (tehát beszéljetek sokat a lakosokkal), hogy melyik totemet hova kell építeni, majd a házak lakói melyik totem közelében érzik jól magukat.

Jibubu's House

Blokkok: Cabin, Sairway, Mini Tetem Pole, Hay, Jibubu.

Az egyik totem arca elé helyezd a házát. Ha eltaláltad a helyes totemet, kapsz egy Fruit of Edent.

Brooke's House

Blokkok: Mini Totem Pole, Hay, Cabin, Brooke.

Ha jó totem elé raktad és a háza is elkészült, kapsz tőle egy olyan kristályt ami 3-mal növeli a fegyvered támadó erejét. Plusz megtudhatsz néhány dolgot Toan múltjáról is.

Three Sister's House

Blokkok: Mini Totem Pole, Cabin, Odds&Ends, Nagita, Devia, Mikara.

Rakd a házat az oázis közelébe, az egyik totem arca elé. Nem sokkal ezután Ungaga csatlakozik hozzád.

Oasis

Blokkok: 3 Tree.

Tedd az oázis a fent említett ház mellé. Ezután tudsz itt is horgászni.

Enga's House

Blokkok: Stairway, Stairway Roof, Mini Totem Pole, Roof, Hay, Enga.

A megfelelő totem arca elé rakod és elégedett lesz. Ennek jeléül megkapod a Buster Sword-ot. Mellesleg a főellenség előtt ha ide jössz (már megkaptad az engedélyt, hogy lemehess hozzá), kapsz egy Sun Signetet.

Zabo's House

Blokkok: Mini Totem Pole, Roof, Hay, Odds&Ends, Zabo.

Ugyanaz mint eddig, az egyik totem arca elé tedd. Ha eltaláltad Xiao-nak megkapod a Double Impactot. Később a főellenség előtt gyere ide és kapsz egy Moon Signet-et.

Prison Cabin

Blokkok: Mini Totem Pole, Stairway, Sign, Gron.

Tedd a jó totem elé. Ezután láthatsz egy jelenetet Ungaga és Gron között.

Toto's House

Blokkok: Mini Totem Pole, Odds&Ends, Handle, Toto, Gosuke.

A szokásos. A jó hely esetén megkapod a Sun Swordot.

Chief's House

Blokkok: Mini Totem Pole, 2 Cabin, Chief Bonka.

Az egyik totem elé, plusz a Sun&Moon Templom bejárata elé kell a főnök házát rakni. Ha ez megvan a főnöktől megkapod az engedélyt, hogy lemehess az utolsó szintre.

100%-nál tiéd egy Mirage és egy Dimond.

A HOLD GYÁR

A Sun Giant a helyet jelképezi. Tehát a azt mondom, hogy tegyél valamit a SG derekához, akkor ez alatt azt értem, hogy közepre, ha jobbra akkor a hely jobb oldalára és így tovább.

Parts HD

Blokkok: Crown, Eye.

Építsd a hely déli részére. Rövid bejátszás után kapsz egy jegyet.

Parts CT

Blokkok: Scale, Crest Aromor, Sun Sphere.

A Sun Giant feje alá tedd le.

Parts WT

Blokkok: Buffalo's Horn, Skirt, Skull.

A Sun Giant dereka alá építsd.

Parts HGR

Blokkok: Eagle Head, Eagle Feather, Big Urn, Amuleo.

A Sun Giant jobb oldalára telepítsd.

Parts HGL

Blokkok: Big Urn, Eagle Feather, Eagle Head, Gotch.

A Sun Giant bal oldalára tedd le.

Parts HGR2

Blokkok: Urn.

A Sun Giant aljára tedd le, HGR alá.

Parts HGL2

Blokkok: Urn.

A az első HGL alá helyezd.

Parts AMR

Blokkok: Ammonite, Twisted Horn, Elephant Emblem, Mammoth Tusk, Finger.

A HGR2 alá tedd le ha kész van.

Parts AML

Blokkok: Ammonite, Twisted Horn, Elephant Emblem, Mammoth Tusk, Finger.

HGL 2 alá tedd.

Parts TIR

Blokkok: Urn, Tomahon.

A jobb oldali régióba tedd le, kb. közép tájra.

Parts TIL

Blokkok: Urn, Boon.

Ugyanaz mint az előbb csak a bal oldalára tedd a helynek.

Parts FTR

Blokkok: Nail, Big Urn, Turtle Shell, Spine of Shell.

A TIR alá helyezd.

Parts FTL

Blokkok: Nail, Big Urn, Turtle Shell, Spine of Shell.

TIL alá tedd.

Lookout

Blokkok: Second Floor, 2 Ladder.

Ezt két helyre is lerakhatod. Vagy a jobb vagy a bal szárnyra, döntsd el hol a szimpatikusabb.

AZ IDŐ FOGSÁGÁBAN

Az utolsó helyszínen nem lesz hagyományos építkezés. Atlákat is csak az utolsó labirintusban tudsz találni. Ha felveszed őket a Gallery of Time-ban a Georama menüben visszaemlékezéseket nézhetsz végig. Éppen ezért most csak felsorolom, hogy a felvehető "épületekbe" milyen blokkok valók.

Crowing Day

Blokkok: Bed, Father, Crown.

Night of the Ceremony

Blokkok: Moon, Castle, Torch, Crown, Sophia.

Reunion in the Storm.

Bed, Minister, Sophia, Buggy.

First Campaign

Blokkok: Horserider, Sword, Wizard, Father, Crown.

Menace of the West

Blokkok: Wizard, Broken Sword, Horserider, Castle, Sophia.

The Deal

Blokkok: Fort, Broken Sword, Blck Robed Man, Bloody Agreement.

Dark Power

Blokkok: Black Blood, Light, Wizard, Castle, Sophia.

The Assassin

Blokkok: Castle, Wine, Moon, Sophia, Door, Assasin.

Most Be Protected

Blokkok: Sophia, Knife, Bloody Dress.

Birth of the Demon

Blokkok: Castle, Dark Cloud, Black Blood.

Things Lost

Blokkok: Ruined Castle, Grave, Broken Sword.

Departure

Blokkok: Sandglass, Prophet, Sword, Book of Curses.

DEMON SHAFT

Amikor végigvisszük a játékot kimenthetünk egy állást, és azt visszatöltve elérhetővé válik egy 100 szintes labirintus, ez a Demon Shaft. Itt nincsenek Limited zónák és Atlák sem, viszont kegyetlenül erősek a szörnyek. Ha ezt végig csináljátok és legyőzitek a főellenségét, megkapjátok a Chronicles2 Sword-ot.

Veres Miki

ICO VÉGIGJÁTSZÁS

A kezdő terem végénél levő lépcsőn fel, kapcsoló, ajtó lent. A következő teremben láncra fel, lengedezés (Kör, ha nem definiáltuk át a kiosztást), ugrás az ablakpárkányra (Háromszög). Lejutva a nagy terembe, jobboldali létra. Hosszú csigalépcső tetején újabb lánc, fel, míg Ico meg nem látja a lógó ketrecbe zárt lányt. Ki az ablakon és egy másikon vissza, lépcsők tetején egy kapcsolóval le a ketrecet. Le vissza, másik létrán felmászva a kalitka közelébe kerülhetünk, egy ugrás a tetejére. Hopp, mi a földön, Yorda félig a lyukban, jaj, jaj! Gyorsan felkapva a közelben heverő rudat futás a lyukhoz, Yorda kezét megragadva (R1) húzzuk ki. Utána csépeljük (Négyzet) a kreatúrákat az eltűnésükig. Győzelem után irány a másik kamra. Yordát egy pályaszakaszon belül hívhatjuk is (R1), de új részekre inkább vonszoljuk magunk után a kezét fogva. Szóval a másik kamra, itt a magas perem szélére állva ugyancsak az R1-gyel fel tudjuk húzni társunkat, és mehetünk a kijárathoz.

The Old Bridge

Kint mentési pont, ami kívülről nézve kétszemélyes kanapé. Leülve hívni kell Yordát is mellénk, egyedül nem működik. Át a hídon, ami váratlanul (ha nem előbb olvastad a leírást) összeomlik. Sebaj, a lány ki tudja nyitni a másik oldalon az egyik ajtót, a következőn pedig a nyomólapra állva lehet átjutni. Harc után lent a rekeszt meglökve (Kör) megjelenik egy lépcső a másik oldalon, Yordát felvontatva rajta menjünk is ki. Kint a fajárda mentén a másik kapubejáraton be, az itteni ajtó ugyan zárva, de a korláton átugorva és a lapos lépcsőn felcaplatva egy kapcsolóval kinyitható a csajnak. Vissza a lépcsőn le, a láncon felmászni – ugrani a szegélyre, amint fent vagyunk Yordát máris vinni akarja pár sötét, de ne hagyjuk. Harc után vissza, dobozt lelökni és a perem szélére állva hívni a lányt és felhúzni.

The Trolley

Kint két hosszú lépcsőzés után sötét erőkbe szétbotozása le a a lépcsőn, és a létrán át a sínekhez. A kocsira felmászva Yordával a karral irányítsuk (Kör + irány) a járgányt a sín másik végéig, itt másszunk fel és segítsük fel a lányt is.

The Crane

A két nagy lépcső, nekifutásból ugorjunk át a nyíláson és húzódzkodjunk fel a másik oldalon, hívjuk a csajt is. Mászás a toronyig, kapcsolóval nagy doboz mozgatás, lány átugratása. Hagyjuk ott, vissza a kapcsolóhoz, mozgassuk meg újra a darut, a fali kapaszkodókon fel a torony tetejére. Darukar végén le a láncon. Jobbra ugorás, hívjuk Yordát, át az ajtón. Nagy terem törött híddal. Át szembe, az ablakpárkányokon felmászva létra, mennyezet gerendáin séta a nagy csillár fölé s ugorjunk rá. Vissza Yordáért és ki vele a fenti kijáraton. Követni a spirális rámpát kívül, át az ajtón vissza a terem alsó részébe, fel egy bombát és tegyük le a hidat megtámasztó gerendához. Fáklyát gyártani botunkból a lezuhant csillár gyertyával, begyújtani a bomba kanócot. Bumm. Vissza ki és fel, át az ajtón és le a hídon, energia ajtó. A következő nagy nyitott udvaron is át.

The Main Gate

Hopp, a kapu bezárul és megjelenik Yorda kedves anyukája is. Ha elment fáklyás oszlopokat tologatni, irány vissza oda ahonnan jöttünk egészen fel a kerti ajtóig. Itt berobbantandó bedeszkázott bejárat, kanapé, majd le a lépcsőn egy kis csetepatéhoz a feketékkel. Lent két süppedő padlórész egy bezárt ajtóval. Az egyikre állva hívjuk oda a lányt, ő ácsorogjon ott míg mi kimászunk egy dobozt szerezni, amit rátolva a másik kapcsolóra kinyílik a nagy ajtó. Ezen ki, létrázzunk, láncra ugráljunk, és fent ki az ajtón az ottani dobozt le az udvarra, majd rá a második nyomópadlóra. Yordával ki innen, fel a létrán majd a láncon. Balra az ajtón ki a magasabb szintre, a keskeny párkányon át a létráig, annak a tetején pedig rá a láncra, onnan pedig hintázva keresztül a magas párkányon. Az árnyékok halála után vissza ugyanide, és segítsük Yordát az ajtóhoz.

The Windmill

Feljutni a malom egyik lapátján a malom tetejéhez, ugorjunk. Lefelé egy kapcsoló vár minket az ajtó és a tüskés kerítés után lent, fel a híd szélére, onnan Yorda hívása és ugratása. Állásmentés után ajtónyitás. Egy kis udvarban középen lánccal, fel fent az udvaron a lyukon leesve álljunk rá az egyik nyomólapra, kinyílik az ajtó, hívjuk be a csajt és állítsuk a másikra, mi ki a túlsó ajtón, vissza fel a lyukhoz ahol beestünk és a szélénél húzzuk fel őt.

Stone Pillar

Az energia kapu után egy liftet fel a magasba, Yordát felráncigálni, kerítés felé, függeszkedés, le, le és még mindig le. Óvatosan a sarkon, felfele a szűk párkányon, fent jobboldalon lesz egy láda, lökjük le és ugorjunk le. Vigyük a ládát a másik oldalon a kapcsoló alá és kapcsoljunk. Lánc le a távoli darúból, dobozt vissza a magas párkányhoz és fel, Yorda hívása, mentés. Közeli falon fel, át a daruhoz, láncon le középtájig, hintázni és be az ablakon. Dobozt lelökni a kertbe, bal oldalra tologatni a fal alá, fel rajta és séta a láncig, fel. Hosszú lépcsőzés, létrán fel, láncon átlengés, Yordát ráhívni a platformra, kapcsolóval áthozni, támadás után energiakapu. Behúzott híd után energia sorompók, fel a létrán, harc, mentés.

East Arena

A cél a nagy kerek ablakok kinyitása. Át a másik szobába, le a létrán, fel a kerek platformra Yordával, lépcsőkön fel, kapcsoló, botunkat meggyújtani és vele a két gyertyát ami előkerült, ki a nagy ablakon. Fel a létrán, kapcsoló, gyújtogatás, át oda ahova a kard leesett, felvenni, kétoldalt a gát köteleit elvágni vele, fel a lépcsőn, kötél elvágása, alsó ajtón ki. Vizes szoba, falon felmászni, nyomópadlós ajtó, nyíláson átugrás, hídkötelek ugorva elvágása mindkét oldalon, át az ajtón, kapcsoló, le, Yordával fel és át a leengedett hídon. Tovább előre Yordával, a varázslata kiépíti a hidat előttünk, át a kapun, kapcsoló, le a liften, gyújtogatás, fél főkapu megvan. Át a hosszú hídon kint, fel a hosszú létrán.

Upper Courtyard

Kapcsoló, ki és le, át a lánnyal a kapun, át a hídon, balra doboz, rajta falon felmászni, jobbra kötél, elvágni, vissza, ajtónyíláson át, le, ki az ajtón. Kötelet megkeresni, azon fel és belengeni az ablakon, kis ajtón be, dobozt letolni, le a létrán, dobozt még lejjebb Yordának, felhúzni és energiakapu.

The Waterfall

Át a hídon, létrán fel, ablakon ki, láncon át, létra, liftezés, kapcsoló, Yordát vigyük le a liften, segítsük fel a nagy lépcsőn, vissza a vízeséshez, rozoga hídon át és állásmentés. Lépcsőn le, láncon fel, ajtón ki, leugrás az udvarra, dobozt le, liften vissza, vissza a lányhoz, át vele a hídon, le, majd fel a lelökött dobozon. Fel vele a létrán, újabb létra, ajtó, nagy teremig. Itt fel a létrán és körben mászás a másik létráig. Balra kapcsoló, ajtó ki, lányt kihozni, víz forráshoz közel létrán fel, kereket 2x elforgatni, dobozt a partról belökni és a végén a volt zuhogónál le. Yordát hívni, le a lépcsőn a save székig. Majd le a mederbe, dobozon felmászni energia ajtóig a lánnyal. Át rajta, létrán fel, nyiladékon átugrani, segíteni Yordának is, gondolázás, mentés. Fel a lépcsőn, csövön fel, kocsit megtolni, fel a létrán, kapcsoló, harc után át a hídon, fel a barlangon át, híd. Fel a lépcsőn, liftet feltekerni a karral, mentés.

Water Tower

Yordát hagyjuk itt, le, csövön átkelni a mélység felett, le a párkányra, fel, át a fatákolmány tornyokig, kis hiányos létrán le, átugrás, fel az állványzaton, le a végén a láncon. Láncon belengeni és nekiugrani a hídnak, Yordát átsegíteni. Fel a bombákhoz, botot felvenni majd egy bombát is, lerakni a rozoga toronnyal szemben, meggyújtani és átdobni (futás + Kör). Kardot fel, át az új hídon, le, láncon fel, dobozt lelökni, kapcsolóhoz húzni, kapcsolni, fel az új láncon, hintázva átugrás, forgókeresztet forgatni, vissza, Yordát az ajtóhoz segíteni. Ajtó újfent, hosszú járdán ajtóig, be.

West Idol Tower

Ugyanaz mint a másik oldalon volt. Kötél elvágása, ajtó, save, bot felvétel, létra, kapcsoló, gyújtogatás, Yorda hívása, kör emelvényre felhúzása, fel vele a lépcsőn, kapcsoló, fáklyák meggyújtása. Kimászás után reflektor irányba fordítás, létrán fel, be, lánc, hídkötelek elvágása, nyomóköves ajtó, kapcsoló, vissza a lányhoz, mentés. Át a hídon, bombát cipelni a bedeszkázott ajtóhoz, bumm, Yordával találkozni, vissza a fő szobába. Másik ajtó kötelét is elvágni, Yordával be, fel kívül, vissza, át a hídon, láthatatlan energia hídon át vele, kapcsoló, liftezés, fáklyák meggyújtása, nagykapu világít. Ki az épületből, fel a hosszú létrán, kapcsoló, vissza le, ajtó, hídon át, nagy hídon le, ki, át az udvaron, főkapu nyitás és mentés. Yordát lassan vezetni a hídon, majd a film után azonnal átugrani hozzá.

Below the Castle

Ugráljunk át a ketreceken a szárazföldig, majd jobbra a gátig, kapcsoló, dobozt a vízbe lökni, átvinni másik oldalra létra alá, létrán fel, kapcsoló, vízben dobozt a lánc alá vinni, láncra felugrás. Fent betolni a gépet a kerekekhez, vissza a vízbe, ki a forgó keréknél, fogantyút elkapni és rajta felutazni, a két csövön átmászni, óvatosan átmenni a nagyobb csöveken, blokkot megkerülni, le, felmászni a csövön, átugrás a láncra, másik láncra is, onnan át egyenesen. Újabb forgó keréken függeszkedés, majd át a két vízszintesen és a hosszúkon is. Lefele az ösvényen, óvatosan átjutni a vékony párkányokon a nagy rozsdás duplacsőig. Végig a csöveken, láncon át a toronyra, külső párkányon a láncos kocsihoz fel, kifele húzni ütközésig, majd a láncon le az alsó párkányra. A létrát hanyagoljuk, inkább ugráljunk át a hasadékokon körbe, létra, ugrás át a törött hídon, le a vízbe, fel a hídra és be az ajtón. A víz mellett felmenve miénk a csodakard, vissza az energiaajtóhoz amit kinyílik általa (lásd intró), kart meghúzni, liftezés, kezdőhelyre érkeztünk. Fent Yorda körül feketék, de neki már mindegy. Irtsuk ki a teremben az összes lényt, mire a szoba felemelkedik, fel a lépcsőkön.

The Queen

A harc a következő: a trón előtti lépcsőknél van két mozgatható oszlop, ha a kard kirepül a kezünkből, ezek mögé húzódjunk. Jó párszor meg kell ütni a királynő erőterét a karddal (ami amúgy meg is véd az energialökéseitől, ha nálunk van), majd ha eltűnt végezzük ki a szipirtyót. Vége film, stáblista, majd a tengerparton ismét visszakapjuk az irányítást...

Dzson

GBA KÓDOK

ADVANCE GTA

Minden pálya:
A startképernyőn tartsd lenyomva az L + R-t, majd nyomj Fel / Jobb + B-t.
Minden autó:
A startképernyőn tartsd lenyomva az L + R-t, majd nyomj Fel / Bal + B-t.
Minden extra felszerelés:
A startképernyőn tartsd lenyomva az L + R-t, majd nyomj Le / Jobb + B-t.
Extra mód 1 (miniatűr autók):
A startképernyőn tartsd lenyomva az L + R-t, majd nyomj Jobb + B-t.
Extra mód 2 (F1 autók):
A startképernyőn tartsd lenyomva az L + R-t, majd nyomj Bal + B-t.
A stáblista megtekintéséhez:
A startképernyőn tartsd lenyomva az L + R-t, majd nyomj Fel + B-t.

ADVANCE WARS

"Nehéz" nehézségi szint:
Válaszd a hadjáratot ("Campaign mode"), közben tartsd lenyomva a Select gombot.
Rejtett karakterek:
Nyerd meg a hadjáratot a következő feltételeknek eleget téve:
Grit megszerzéséhez válaszd Max-et a 4. küldetéshez;
Sonja megszerzéséhez teljesítsd a 12., 13. és 14. Sonja küldetéseket úgy, hogy a 9. küldetést 8 vagy kevesebb nap, a 10. küldetést 10 vagy kevesebb nap, a 11. küldetést pedig 12 vagy kevesebb nap alatt csinálod meg;
Eagle megszerzéséhez válaszd Sami-t a Captain Drake, Naval Clash, Wings of Victory és Battle Mystery pályákhoz;
Drake megszerzéséhez válaszd Andy-t a Captain Drake, Naval Clash, Wings of Victory és Battle Mystery pályákhoz;
Sturm megszerzéséhez vásárold meg az összes eddig megszerzett karaktert (Eagle és Drake értelemszerűen nem szerezhető meg ugyanazon hadjáratban, tehát többször is végig kell játszanod a játékot); Végül Nell megszerzéséhez vásárold meg az összes eddig megszerzett karaktert, beleértve Sturm-ot, valamint nyerd meg a hadjáratot "nehéz" nehézségi szinten.

ARMY MEN ADVANCE

Pályaugrás:
Jelszónak a következőt gépeld be:
2. pályához: HJRDCHMC
3. pályához: GGRSGJMC
4. pályához: FSRSMKMC
5. pályához: DQRNBBMC
6. pályához: CSRJGCMC
7. pályához: BQRDMDPC
8. pályához: TJRDQFPC
9. pályához: SGRSCQPC
10. pályához: RJRNLRPC
11. pályához: QGRNRSPC
12. pályához: PSRJCTPC
Szabad pályaválasztás: NQRDGTPB

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Mágus mód:
Legyen a neved FIREBALL.
Harcos mód:
Nevezd el magad GRADIUS-nak.
Lövöldözős mód:
Legyen a neved CROSSBOW.
Tolvaj mód:
Névnek pötyögd be: DAGGER.

EARTHWORM JIM

Ugrás a Buttville pályára:
Állítsd le a játékot (Pause), majd nyomd meg az L, A, Fel, R, A, R, A, Select gombokat.
Ugrás a Down the Tubes pályára:
Állítsd le a játékot (Pause), majd nyomd meg a Fel, L, Le, A, R, A gombokat.
Ugrás a For Pete's Sake pályára:
Állítsd le a játékot (Pause), majd nyomd meg az R, L, R, L, A, R gombokat.
Ugrás a Level 5 elnevezésű pályára:
Állítsd le a játékot (Pause), majd nyomd meg az R, L, A, B, B, A, L, R gombokat.
Ugrás a Snot a Problem pályára:
Állítsd le a játékot (Pause), majd nyomd meg az R, Fel, Select, L, R, Bal gombokat.
Ugrás a What the Heck pályára:
Állítsd le a játékot (Pause), majd nyomd meg a Select, R, B, Le, L, B gombokat.

FIRE PRO WRESTLING A

Minden pankrátor:
A pankrátor-szerkesztőben ("Edit Wrestler") a neved megadásánál írd be a következőket:
Nickname = ALL
First Name = STYLE
Last Name = CLEAR
Exchange = Off
Middle = Space
Nyomj egy Start-ot és térj vissza a főmenübe.

IRIDION 3D

Minden pálya:
Jelszónak írd be: *S3L3CT0N*, majd *SH0WT1M3*
Képtár kiszabadítása ("Gallery mode"):
Jelszónak add meg: *G4LL3RY*
Végtelen élet és tuti fegyverek:
Jelszónak írd be: 1NV1S4BL3.

KRAZY RACERS

Vic Viper megszerzéséhez:
A "Moon Road" pályán van egy hosszú platform, ami a pályán kívül esik - szerezd meg a gyorsítót, majd az első "ugratónál" a gyorsító használatával ugorj át a platformra. Itt egy gyémántot kaphatsz fel, ami megnyitja Vic Viper-t.
Bear megszerzése:
A "Metal Gear Solid" pályán a célegyenes közelében van egy kék színű gyémánt - szerezd meg, majd mentsd el az állást.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Pályaválasztás:
A címképernyőn nyomd meg az L, Select, A, Select, R, A, L, Select gombokat. Ezután a Select és R vagy L gombokkal tudsz lépegetni a pályák között. Nyomj egy Bal-t hogy megjelöld a 'Start'-ot.
Minden fegyver:
A címképernyőn nyomd meg az L, Select, A, Select, R, A, L, Select gombokat. Indítsd el a játékot, majd tartsd lenyomva a Select-et és így nyomj egy B-t.
Repülés:
A címképernyőn nyomd meg az L, Select, A, Select, R, A, L, Select gombokat, majd a játékban a Select lenyomása mellett nyomj bármilyen irányt.
Végül, a rejtett "Lakamul Rain Forest" pályához:
A címképernyőn nyomd meg az A, L, A, R, A, L, Select, Select, Start gombokat.

RAYMAN ADVANCE

Sérthetetlenség:
Állítsd meg a játékot (Pause), majd nyomd meg a Jobbra, Fel, Jobbra, Balra, Jobbra, R gombokat.
Pályaválasztás:
Állítsd meg a játékot (Pause), majd nyomd meg a Fel, Balra, Jobbra, Le, Jobbra, L gombokat.
99 élet:
Állítsd meg a játékot (Pause), majd nyomd meg a Balra, Jobbra, Le, Jobbra, Balra, R gombokat.
Életerő-utántöltés:
Állítsd meg a játékot (Pause), majd nyomd meg az L, Le, Balra, Fel, Le, R gombokat.
Mindentudás ("all powers"):
Állítsd meg a játékot (Pause), majd nyomd meg a Le, Balra, Jobbra, Balra, Fel, L gombokat.
Minden tárgy:
Állítsd meg a játékot (Pause), majd nyomd meg az R, Fel, Balra, Jobbra, Balra, L gombokat.
Végtelen folytatási lehetőség:
Amikor a gép felkínálja a folytatási lehetőséget, nyomd meg a Fel, Le, Jobbra, Balra, Start gombokat.

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Michael Jackson megszerzése:
Lépj az főmenü "Arcade" pontjára és vidd be a Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Jobb és L + R kombinációt.
Rumble Man megszerzése:
Lépj a főmenü "Championship" pontjára és nyomd le a Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra és L + R gombokat.
Shaquille O'Neal megszerzése:
Lépj a főmenü "Survival" pontjára és hajts végre egy Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb és L + R kombót.

SUPER MARIO ADVANCE

Nagy zsák élet:
A 7-1 megjelölésű világban keresd fel azt a területet, ahol egy váza áll egy gomba blokkon, mellette egy felemelhető gomba blokk. A felemelhető blokkot felkapva ugorj át a váza jobb oldalára, majd egy "Shyguy-nyi" helyre tőle rakd le a blokkot. A vázából kikászálódó Shyguy bepottyan a váza és a blokk közé és megreked. Jön egy következő majd egy újabb és egy újabb - te csak várj türelmesen, egészen addig, amíg nem jönnek többen. Ugorj a tömeg tetejére és emelj fel egy Shyguy-t, majd vágd a többiekhez. Ezt addig ismételgetheted, ameddig csak akarod - jutalmad mindig egy bónusz élet lesz.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

Akuma megszerzéséhez:
Szerezz 5000 pontot, hogy Akuma játszható legyen.
Shin Akuma megszerzéséhez:
Szerezz 9999 pontot.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

A csalások egyszerűen bevihetőek a főmenüből, de akár játék közben is, miután leállítottuk azt (Pause).
Minden megszerzése:
Tartsd lenyomva az R-t és nyomd meg sorban a B, A, Le, A, Start, Start, B, A, Jobbra, B, Jobbra, A, Fel, Balra gombokat.
Szabad pályaválasztás és maximális anyagiak:
Tartsd lenyomva az R-t és nyomd meg sorban a B, A, Balra, Le, B, Balra, Fel, B, Fel, Balra, Balra gombokat.
Szabad pályaválasztás:
Tartsd lenyomva az R-t és nyomd meg sorban az A, Start, A, Jobbra, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Le gombokat.
Óra újraindítása:
Tartsd lenyomva az R-t és nyomd meg sorban a Balra, Fel, Start, Fel, Jobbra gombokat.
"Disco Zoom":
Tartsd lenyomva az R-t és nyomd meg sorban a Balra, A, Start, A, Jobbra, Start, Jobbra, Fel gombokat.
A "Csodálatos" Pókember megszerzése:
Tartsd lenyomva az R-t és nyomd meg sorban a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, B, A, Start gombokat.
Mindy megszerzése:
Tartsd lenyomva az R-t és nyomd meg sorban az A, Balra, Balra, Fel, Jobbra, B, A, Start gombokat.
Falon mászkáló Pókember mód:
Tartsd lenyomva az R-t és nyomd meg sorban a Jobbra, A, Le, B, A, Start, Le, A, Jobbra, Le gombokat.
Vérszegény üzemmód ("No Blood"):
Tartsd lenyomva az R-t és nyomd meg sorban a B, Balra, Fel, Le, Balra, Start, Start gombokat.
Mosolygó vér:
Tartsd lenyomva az R-t és nyomd meg sorban a Start, A, Le, B, A, Balra, Balra, A, Le gombokat.
Repülés:
Tartsd lenyomva az R-t és nyomd meg sorban a Balra, A, Start, A, Jobbra, Fel, Start gombokat. Ezek után az A-val tudsz repülni, a B-vel lebegni.

WWF BETRAYAL

Minden kódot természetesen jelszóként kell beírni.
Hibakereső üzemmód ("Debug mode"): 4232
THE ROCK pályakódjai:
Parking Lot - 1314
Austin Battle - 1411
Street Fight - 2413
Subway - 2214
Undertaker Battle - 2412
Titan Towers - 3114
HQ - 3312
Triple H Battle - 4111
THE UNDERTAKER pályakódjai:
Parking Lot - 1334
Austin Battle - 1431
Street Fight - 2413
Subway - 2234
Rock Battle - 2432
Titan Towers - 3134
HQ - 3332
Triple H Battle - 4131
STONE COLD STEVE AUSTIN pályakódjai:
Parking Lot - 1344
Rock Battle - 1441
Street Fight - 2443
Subway - 2244
Undertaker Battle - 2442
Titan Towers - 3144
HQ - 3342
Triple H Battle - 4141
TRIPLE H pályakódjai:
Parking Lot - 1324
Rock Battle - 1421
Street Fight - 2423
Subway - 2224
Undertaker Battle - 2422
Titan Towers - 3124
HQ - 3322
Austin Battle - 4121

FINAL FANTASY 6 VÉGIGJÁTSZÁS III.RÉSZ MOG ÉS NÉHÁNY TITOK

Cuccok: Gold Hairpin.

Most, hogy Terra visszaállt a csapatba, és repülőnk is van oda mehetünk ahova éppen kedvünk tartja. Vectornál egy robot (Guardian) állja az utunkat, még csak meg se próbáljátok legyőzni, mert elpusztíthatatlan! Ha esetleg gyarapítani akarod csapatod számát, repülj Narshe-hoz. Belépve lesz egy kicsi beszélgetés Bannonnal. A városban az első érdekesség, hogy a boltokban árulnak újabb és jobb cuccokat. Az egyik házban van egy zárt láda, amit eddig nem lehetett kinyitni, most menj oda. A háznál megjelenik Lone Wolf, aki eddig Figaro kastélyban volt bezárva. Most viszont szabad, és elszökik, ráadásul ha megnézed az eddig zárt ládát, nem találsz benne semmit! Ez azért van, mert Lone Wolf kifosztotta! Kövesd a farkast a hegyekbe, egészen a fagyott Esperig! Lone Wolf túszul ejtette Mogot és nem akarja elengedni. Fordulj meg egy kicsit és Mog kivágja magát, de mind a ketten a szakadék szélére kerülnek. Itt most két választásod van. Ha Mogot szólítod meg akkor csatlakozik hozzád (mesél egy kicsit arról, hogy Ramuh figyelmeztette a találkozásra), viszont ha Lone Wolfot, akkor kapsz egy Gold Hairpin nevű cuccot. Ez egy hasznos relikvia, ugyanis az egyik emberünk MP fogyasztását megfelezi. Ennek ellenére viszont mindenképpen Mogot válasszátok, mert bár később is fel lehet majd venni, de majd csak a játék második felében, és addig még rengeteget lehet rajta fejleszteni. Más részről Gold Hairpint később is találtok és annyit nem ér, mint egy új játszható szereplő. Ahogy azt már írtam valamelyik előző számban, Mog speciális tudása a Dance, azaz a tánc. Új táncokat mindig új helyszíneken tud megtanulni. Harcoljatok (vele a csapatban) erdőben, havas terepen (itt Narshe-ban), Vectorban (később a történet szerint lehet), sivatagban, barlangban stb. Van azonban egy hely ahova történet szerint csak egyszer lehet eljutni, és már jártunk is ott, ez pedig a víz alatt van - emlékeztek, mikor Sabinnal igyekeztetek Narshe-ba. Itt is megtud Mog tanulni egy új táncot, azonban nehéz lesz visszatérni a repülőnkhöz. A legegyszerűbb módszer a megszerzésére, ha leszálltok Nikeah mellett, kivesztek egy Chocobo-t és leugrotok a Baren Falls vízesésnél. Miután megérkeztél, menj Serpent's Trench-hez, ugorj a vízbe és hosszabb úszkálás után vissza kerülsz Nikeahba. Közben megtanulod Mog (Water Rondo) táncát. Maradt még egy érdekesség. Szedj össze egy nagyobb adag pénzt és repülj Jidoorhoz, ahol az egyik házban aukciót tartanak. Szólj az ajtóban a palinak, hogy beakarsz szállni te is. Ha szerencséd van, árverésre bocsátanak két Espert, mindenképpen vedd meg őket! Az egyik a Golem, a másik a ZooneSeek.

AZ ELSZABADULT ESPEREK

Cuccok: Assasin, Tempest, Coin Toss, X-Potion, 3 Ether, Tent, Water Skean, Genji Glove, Inviz Edge, 2000 GP, Remedy, Elixir, 3 Magicites, Atma Weapon. Ez utóbbira feltétlenül felhívnám a figyelmeteket! Az Atma Weapon egy speciális (lézer)kard. Az érdekessége, hogy minél több HP-nk van, annál nagyobbat üt, minél kevesebb az energiánk, annál kisebbet. Feltétlenül keressétek meg ezt a fegyvert, mert az egyik legjobb a játékban! Másrészről Atma Weapon egy ősrégi több ezer éve élt szörny. Kettő volt belőle, az egyik átváltozott az említett karddá. De, hogy mi lett a másikkal azt nem tudni! Egyelőre... A cuccokat mind a barlangban lehet felvenni.

Pattanj fel a repülődre és keresd meg az Imperial Base-t. Vectortól keletre találod, egy híd, ami egy nagyobb hegyláncba ível bele. Csak akkor tudsz belépni, ha Terra a csapatban van! Szerelj fel minél jobb cuccokat fel, mert (talán a cuccok listájából feltűnt) egy hosszú túrád lesz egy nagyobb barlangrendszerben. Az egyik házban rengeteg kincses dobozt találsz, ezt egyelőre nem tudod kinyitni, majd később! Sétálj szépen a bázis keleti részébe és ott menj ki, majd át a barlangba. A legnagyobb nehézség ezen a helyen, hogy tele van titkos részekkel, így ha mindegyik cuccot fel akarjátok kapkodni, nagyon figyelmesen kell játszanotok! Keresgéljétek a kapcsolókat és vizsgáljatok át mindenegyes négyzetmétert. Ha jól emlékszem lesznek olyan ládák is, melyeket nem lehet látni, ezek általában a képernyő alján vannak. Nem csak a titkos cuccokat, de a továbbjutást is a kapcsolókkal tudjátok biztosítani. Apropó továbbjutás! Több helyen lesznek eltűnő illetve megjelenő platformok, itt el kell találni, hogy hova kell menni, illetve villámgyorsnak kell lenni. A végén a csapat megtalálja a Sealed Gate-et, azaz a lezárt kaput, e mögött rejtőzik az Esper világ, ott született Terra is! Igen ám, de megérkezik Kefka és Gestahl is. Először le kell verni Kefkát. A kapu bezárul, de aztán valahogy mégis felnyitják, és a dühbe gurult Esperek szétszélednek a világban. Hagyd el a bányát, majd térj vissza a repülődre (egyszerűen csak gyere le egyet, aztán szaladj át a bázison). A hajódon az Esperek megtámadnak és lezuhanunk Maranda közelébe. Kint a térképről gyere vissza és beszélj Setzerrel. Ha ezzel meg vagy, észak keleti irányban lesz Vector, oda vezessen az utad. Gestahl ugyanis (állítólag) békülni akar a vészhelyzetre való tekintettel.

MEGINT VECTORBAN

Cuccok: Back Guard, Potion, Tincture, Gale Hairpin, Revivify, Tintinabar, Charm Bangle. Ez utóbbi kettőt nem biztos, hogy feltudod venni, ahogy azt majd később látni fogod.

Vectorban indulj el felfelé a kastély irányába. Megjelenik a Császár minisztere, kövesd őt, majd beszélj Gestahllal. Meginvitál egy bankettre, ahol megbeszélhetjük a további teendőket. Na, most egy érdekes kis aljáték következik. Kapsz 4 percet a feladatod az, hogy a kastélyban a lehető legtöbb katonával beszélj. Összesen 24-en lesznek elszórtan, mindenfelé. A játék egy érdekes pontrendszerben figyeli, a dolgokat és minél több a pont annál jobb a cucc. Viszont nem csak azokért a katonákért kapsz pontot akikkel beszélsz, hanem akikkel harcolsz, sőt a banketten adott válaszokért is. Mielőtt elkezdenéd a pontgyűjtést ments egyet és jó alaposan fedezd fel a kastélyt, aztán ha tudod mi, hol és merre van, elkezdheted a dolgot. Érdekesség, hogy Kefka börtönbe került, vele ne csevegj (amikor gyűjtögetsz, különben érdemes kikérdezni, mert jó látni ahogy szenved). Jöjjön tehát a pont rendszer. Akivel beszélsz 1 pontot kapsz fejenként, összesen 24-et lehet összeszedni. Lesz néhány katona akivel harcolnod is kell, értük fejenként 4 pont jár, összesen 20-at lehet így összeszedni. A banketten a következő pontokat kaphatod. Előbb jöjjenek a kérdések és aztán a rájuk lehetséges válaszok, mellettük pedig a pontszám. Minden kérdésre három választ lehet adni, és mindegyik más-más mennyiségű pontot ér. **Who to toast?** To the Empire, 2 pont To the Returners, 1 pont. To our hometowns 5 pont. **About Kefka?** Let him in jail, 5 pont. Let him go, 1 pont. Execute him, 3 pont (miért nem ez éri a legtöbb pontot!?). **About Doma?** What's done is done, 1 pont. That was inexcusable, 5 pont. Apologize again, 3 pont. **About Celes?** Was she a spy, 1 pont. Celes is one of us, 5 pont. We trust Celes, 3 pont. **Any questions?** 2 pont jár érte ha erre azt mondod, hogy "Igen". Arra figyelj, hogy ha egy kérdést feltesznek kétszer, akkor -10 pontot levonnak! A kérdez-felelek folytatódik. **About the Espers?** They've gone to far, 5 pont. You unleashed their power, 2 pont. Which question asked first, 5 pont. Take a break, 5 pont. **Anythig you'd like me to say?** All I want is peace, 3 pont. The war is over, 5 pont. I'm sorry, 1 pont. **Do me a favor?** Erre a kérdésre mond, hogy "Igen" az első alaklommal és kapsz 3 pontot. Kb. a bankett közepén Cid azt javasolja, hogy tartsunk szünetet, ha elfogadod szabadon mászkálhatsz a szobában. Beszélj Gestahl embereivel, lesz velük egy kis akció. Ha végeztél a vacsorával Terra és Locke úgy dönt, Albrookba veszik az irányt. Vedd fel a kincseket a kastélyból és próbálj távozni. A kijárat előtt nem sokkal megjelenik Gestahl egyik embere és a fent említett pontrendszer szerint jutalmaz minket. 0-49 pont között a birodalmi hadsereg elhagyja South Figarot. 50-66 pont között a birodalmiak felszabadítják Domát. 67-76 pont között az Imperial Base-en kinyílik az eddig zárt ajtó és fel lehet venni a dobozokat. 77-89 pont között kapsz egy Tintinabart. 90-93 pont között pedig egy Charm Bangle a jutalom. Sajnos azt nem tudtam kipróbálni, hogy ha összeszeditek a maximális pontszámot, akkor is megkapjátok a többi cuccot (pld. kinyílik e az ajtó a bázison?), ezt ki kell próbálnotok.

TITKOK

Ha sikerült kinyitni az ajtót Imperial Base-ben a következő cuccok lesznek a dobozokban: Cherub Down, X-Potion, 8000 GP, Ether, Cure Ring, Back Guard, 2 Elixir, Running Shoes, 20000 GP, Wall Ring, 13000 GP. Az egyik doboz el van rejtve, a szoba jobb alsó sarkában kutakodj, hogy megleld. Vizsgáld át a helyet mert lesz itt még egy Flame Sabre is. Lépj ki a térképre és vedd nyugatra az irányt, Tzenbe. A Relic bolt mellett az erdőben rejtőzik egy ember. Beszélgess vele és 3000 GP fejében eladja neked a Saraphim Espert. Feltétlenül vedd meg, mert nagyon jó varázslatokat fejleszt. A skótok egyébként megvárhatják a sztori második felét (nem érdemes olyan sokat várni), mert akkor 10 GP-ért árulja az ürge. Egyelőre ennyit lehetett felvenni, most menj Albrookba.

ALBROOK ÉS THAMASA

Cuccok: Albrookban a kikötőben Warp Stone. Thamasában: Eyedrop, Soft, Echo Screen, Green Cherry, Memento Ring,

Keresd fel a kikötőt és a hajón kérdezd ki General Leot. Menj a szállodába, aludj egyet. Reggel szaladj vissza a hajóra és szólítsd meg Leot. Megkezdődik az út, mely során kiderül, hogy Shadow is velünk lesz, mivel most Gestahl megfizette és az ő szolgálatában áll. Éjszaka lesz is egy érdekes jelenet Terra és Shadow között. Mikor partot érsz, haladj észak felé Thamasába. Csevegj néhány város lakóval, kiderül, hogy nagyon titokzatosak itt az emberek. Nem is fogadnak szívesen minket. Jó alaposan járd körbe a várost, érdekes dolgoknak lehetsz szemtanúja. A szállodát ne használd, mert az ellenséges portás 1500 GP-t kér éjszakánként! Mikor mindent átnéztél a városban, menj be abba a házba, ahol egy piros köpenyes fazon áll az ajtó előtt. Beszélj vele, kiderül, hogy Stragonak hívják. Hamarosan az unokája is előkerül, Relm a neve. A kislány egyből megkedveli Shadow kutyáját Interceptort, és érdekes módon a blöki is a lányt. Lehet, hogy Shadow és Relm között valami kapcsolat rejtőzik? A duma után sétálj vissza a szállóba és aludj egyet - most már 1 GP lesz a számla. Az éjszaka Strago ébreszt minket, vészhelyzet van! Az egyik ház kigyulladt és Relm bent rekedt. Szaladj a ház elé és kiderül miért is voltak Thamasa lakói visszahúzódóak! ők is tudnak ember létükre varázsolni. Ezzel most nincs idő törődni, Strago beáll a csapatba (Shadow meg kiáll), és belépünk az égő házba, hogy megmentsük Relmet.

AZ ÉGŐ HÁZBAN

Cuccok: Fire Rod, Ice Rod.

Mivel itt csak tüzes ellenfeleink lesznek (a tüzes támadásokat alapból felejtsd el) azonnal ad oda valakinek a Shiva Espert, csak ne Stragonak. Azért mert neki megvan az Aqua Rake (Lore) támadás, ami nagyon jól beválik itt, és felesleges egy embernek oda adni két kiváló támadást. Vigyáz a tűz pamacsokra, ha hozzájuk érsz megtámadnak Balloon-ok (Bombák). A házban a következő irányba menj: az első két ajtónál jobbra (balra megtámadnak), a másodiknál jobbra láda van, balra továbbjutás, újabb két ajtóval. Jobbra doboz, balra Relm és a tűz fészke azaz egy főellenség tanyázik, a Flame Eater. 8400 HP-ja van. Természetesen támadd Shivával és Aqua Rake-kel. Lopd el tőle a Flame Sabre kardot, aztán végezz vele. Sajnos azonban ez sem segít barátainkon, mivel a tűz körülvesz mindenkit. Még szerencse, hogy Shadow időben érkezik és megment minket – még jó, hogy nem volt velünk. Másnap kapsz egy kis felvilágosítást Thamasa titkairól. Régen egy olyan nép (a mágusok) telepedtek le ide, akik tudtak varázsolni. Meg őrizték zárt közösségüket és így a varázslás képességét is. A következő utunk egy hegységbe vezet, ahol megtalálhatunk három szobrot, azaz istent. ők biztosítják a varázsláshoz (az Espereknek is) az energiát. Shadow időközben távozik, bár így is sokat tett értünk, hisz megsebesült is amikor megmentett. Ellenben Relm velünk akar jönni, ám Strago lebeszéli erről.

A NYUGATI HEGYSÉG

Cuccok: Heal Rod, X-Potion, Tabby Suit, Chocobo Suit.

Vásárolj be, majd hagyd el Thamasát. Fordulj nyugatnak, és keresd meg a barlangot. Az első szobában fordulj jobbra, a többi irány átverés a továbbjutás szempontjából. Kisebb bolyongás után (mintha Relm követne?) megtalálod a három szobrot. Sétálj kicsit közelebb, ekkor megtámad aktuális ellenfelünk Ultros. 22000 HP-ja van (ez elég sok), tűz és villám a gyengéje, vízzel viszont ne támadjátok. Lopd el tőle a White Cape-et. A harcba bekapcsolódik Relm is, aki idáig követett minket. És most jön talán a játék legpoénosabb jelenete, Ultros és Relm között. Relm leakarja festeni Ultrost, aki ráripakodik a lányra, így csúnyán megsérti őt. A többiek meg jól lehordják Ultrost, hogy hogyan lehet ennyire gonosz, hogy bánt egy ilyen kis lányt. Erre megtörik Ulty kőszíve és megszánja Relmet... HAHA. A kis jelenet után a küzdelem folytatódik, de ha használjátok Relm Sketch parancsát egyből elintézhetitek a polipot. Relm festményei életre kelnek, majd megtámadják a lefestett személyt. A győzelem után folytasd az utad, ments majd hamarosan megjelennek az Esperek. A béke kialakul, minden rendben ám történik valami...

ÁRULÁS

Thamasában folytatódik a sztori. A városba megérkezik Kefka és most minden kiderül. Az egész békülés csak átverés volt, valójában csak arra szolgált, hogy elvezessük Gestahlt és Kefkát a szobrokhoz és az Esperekhez. Ezután megszerezve az erejüket, uralkodni akarnak mindenen. Kefka elkezdi levadászni az Espereket és magába szívja az erejüket. Most Leot irányítod. Ha elakarod hagyni a várost megtámad a Guardian (mint Vectorban). Keresd meg Kefkát és küzdj meg vele. Használd a Shock parancsot. Hiába csinálsz bármit is, Kefka megöli Leot, aztán összegyűjti majdnem az összes Espert és végül megszerzi az isteni szobrokat is.

Végül Thamasában megnézhetsz egy szomorú jelenetet Leo sírjánál (meg egy poénosabbat is Sabin és Relm között). Ezután ki kerülsz a térképre.

KÉSZÜLŐDÉS

Stragoval a csapatban menj vissza Thamasába. A város közepén megjelent egy új személy, Gungho, aki Strago régi barátja. Régen együtt próbálták megölni a démont, Hidont. Beszélj vele, aztán söpörj vissza a hajóhoz. Közben Gestahl és Kefka a szobrok energiájával feltörik a Lezárt Kaput és az egész sziget leszakad a kontinensről, majd felemelkedik a levegőbe (tök jó, hogy e miatt Albrook teljes sötétségbe borul). Közben a csapat rájön, hogy ha az Istenek (szobrok) energiája elszabadul, és eléri a föld felszínt, az beláthatatlan következményekkel járhat. A hajónkon ha kiadjuk a parancsot felemelkedhetünk utána, de még várjatok egy kicsit. Ha még akartok, fejlesszetek egy keveset és mielőtt beléptek a repülő szigetre hagyjatok egy mentett állást a memóriakártyán, és mostantól egy új blokkba mentsetek. A legjobb fejlesztő hely egyébként a Tringle Island. Ez egy kis, háromszög alakú sziget, Thamasától északra. Néha megtámad egy Intangir nevű láthatatlan szörny. Szinte lehetetlen legyőzni, van azonban egy trükk. Mikor láthatatlan nyomj rá egy Doom varázslatot és azonnal meghal. 10 magic pont a jutalmad! Fejleszd magad egy kicsit, aztán mehetsz tovább a történetben.

UTAZÁS A REPÜLŐ KONTINENSRE

A hajódon válasz három embert, szereld fel őket annyira amennyire csak tudod. Tedd be őket a csapatba és a kormánynál válaszd a "Find the Floating Continent" opciót. Csak három emberrel mehetsz - ez mindenkinél attól függ, hogy kit akar épp fejleszteni, de most érdemes, erős karaktereket beválogatni, mondjuk Terrát, Sabint és Locke-t, utóbbit a lopás miatt. Hosszú harc veszi kezdetét, melynek végén a hajóra száll Ultros. Ez lesz az utolsó küzdelem vele. 17000 HP-ja lesz és továbbra is víz az erőssége, tűz (Fire2) a gyengéje. Lehet mérgezéssel (pld. Poison) is támadni! Nem sok minden van nála, csak egy Dry Meat. Amikor vészesen lecsökken a HP-ja megidézi egy barátját is Chupont, így már kettőjük ellen kell harcolnunk. Chuponnak (ő a FFVII-ben a Typhoon Summon) 10000 HP-ja van. Ellentétben Ultrosszal őt ne támadjátok tűzzel, inkább a jég és a víz varázslatokat erőltessétek rajta. Egy Dirk nevű kis kard van nála ha loptok. Először egyébként Ultrost érdemes elintézni, aztán Chupont. Mikor végre legyőzzük őket Chupon lefúj minket a hajóról, és egy újabb kemény főellenséggel, AirForce-cal kerülünk szembe. Ráadásként plusz három kisebb alcélpont is lesz rajta. Nézzük sorrendben a kisebbtől a nagyobbig. A legapróbb része a Speck, a kis sárga pont, 420 HP-val és egy Amuletet lehet tőle lopni. A Laser Gun már erősebb, 3300 HP-ja van, X-Ethert lehet tőle szerezni. Missile Bay 3000 HP-val rendelkezik és egy (rövidítve) Dblitatr van nála (Edgar Toolja). A legnagyobb ellenfél persze maga Air Force lesz, 8000 HP-val, egy Elixirrel ha sikeresen lopunk. Egyébként mindegyik célpontra jellemző, hogy a villám és víz támadásokat különösen nem kedvelik, no és persze Sabin Blitz-ét sem.

APOKALIPSZIS

Cuccok: Murasame, Monster-in-a-box (nagyon erős lesz vigyáz vele, de győzd le), Beret, Elixir, Hardened. A cuccok többsége a kék gömbökben lesz, amik dobozként funkcionálnak. Kivétel a Hardened, amit a dobozban talált Gigantos legyőzése után kapsz meg.

A megérkezés után a mentőhely mellett megtalálod Shadow-ot, aki beáll a csapatba! Szereld fel! Egy hosszú utazás veszi kezdetét, mivel a repülő kontinens egy eléggé nagy helyszín. Használd a nagyobb gombokat és teleportként funkcionáló platformokat (lesz egy-két megtévesztő út is, de ha arra mész legalább többet fogsz harcolni és így fejlődni is, Shadow-ra amúgy is ráfér egy kis fejlődés). Elakadni nem lehet ha figyelmesen átkutatsz mindent. Rengeteget kell majd harcolni! Az egyik helyen le lehet ugrani a hajónkhoz, ha ezt választjátok Shadow itt hagy minket, de ha újra visszajöttök (akkor is 3 emberrel), csatlakozik megint. Nem sokkal azután valahol lent találhatsz egy mentőhelyet, mindenképpen ments egyet. Ezután balra lesz egy létra, ami előtt egy szörny, az Atma Weapon várakozik (hát igen, egy FF sem FF Weapon nélkül!). Egy kemény, hosszú küzdelem veszi kezdetét, ezzel (az egyébként nagyon királyul megrajzolt) fenevaddal. Emlékeztek, róla már írtam fentebb, ő az elveszett szörny páros másik tagja, már az idők kezdete óta él. De már nem sokáig! Még mielőtt neki állnál az elpusztításának, lopd el tőle a Ribbont! Ha nem sikerül és az Elixirt szerzed meg, töltsd be az állásodat és próbálkozz újra! Atmának 24000 HP-ja van, nincs se gyengéje se erőssége. Ellenben pusztító támadásokat nyom ránk, így próbáld meg az MP-jét lefogyasztani (ami egyébként 5000). Ezt a Rasp és Osmose támadásokkal lehet megtenni. Siker esetén kaptass fel a létrán, ahol Shadow ismét távozik viszont fent Celes jelenik meg helyette. Közben Gestahl és Kefka végzi mocskos üzelmeiket. Nem sokáig férnek azonban meg egymás mellett, mert hamarosan Gestahl megtámadja Kefkát. Néhány varázslat után viszont rájön, hatástalan ellene bármi, ugyanis annyi Esper erejét szívta már magába, plusz az Istenek védelme alá is került, hogy nem működik ellene mágia. Így suttyomban Kefka megszerezte a hatalmat a szobrok azaz az Istenek felett és végez Gestahllal. Már épp ellenünk fordítaná erejét, amikor megérkezik a megmentő Shadow, és csapdába ejti Kefkát, aki teljesen megőrül és egyre nagyobb energiát szabadít fel a szobrokból. Amíg Shadow feltartóztatja, nekünk az feladatunk, hogy meneküljünk, erre 6 percünk van. Haladjatok jobbra, néha pedig lefelé. Pár darab harcot meg kell vívni, de nem lesznek túl nehezek, csak gyorsan öld meg őket. Naughty ellen ne használj jeget, Nerapa ellen meg tüzet, minden más elementál jól működik ellenük. A legvégén választás elé állít a játék, leugrasz vagy vársz (Wait). MINDENKÉPPEN VÁRJUNK ITT!! Menj megint a szélére, és válaszd a "Wait for Shadow" azaz a "Várjuk meg Shadow." opciót. Erre azért van szükség, mert ha leugrunk Shadow megfog halni, és nem lehet többé feltámasztani és betenni a csapatba. Várj tehát a szakadék szélén és mikor már csak 5 másodperc maradt megérkezik Shadow és vele együtt leugrunk innen. Igen ám, de hiába minden, mert Kefka őrületében akkora energiát szabadít fel, amit már nem tud és nem is akar kontrollálni. A mérhetetlen energia eléri a földet és MINDENT elpusztít. A kontinensek felperzselődnek és szétszakadnak, a városok részben elpusztulnak részben romba dőlnek, a föld terméketlenné válik, a világ teljes képe megváltozik. Bekövetkezik a totális armageddon! A csapás nem kímél minket sem, hajónk ketté törik és lezuhan.

VÁLTOZÁSOK

Egy teljesen megváltozott, sőt úgyis fogalmazhatunk, hogy új világba kerülünk. A világvége után ugyanis a világtérkép teljesen átalakul, és még csak nem is hasonlít megelőző állapotára (ezért javasoltam, hogy hagyjatok egy mentett állást a világvége előtt). Lesznek helyszínek, melyek eltűntek, de újak is akadnak majd szép számmal. Lényegében azonban mindenegyes helyszínt újra be kell majd járnunk, és fel kell fedeznünk. Nagyon érdekes látni a világot romokban, felfoghatatlan, hogy ez annak idején belefért egy SNES kazettába. Baromi jó a hangulat is, tényleg úgy érezhetjük, hogy egy kilátástalan, haldokló világba kerültünk (hangulatban talán csak a FFVII veszi fel ezzel a versenyt). És akkor még a történet változásairól nem is beszéltem, hisz majd látni fogjátok, hogy az új világban, a túlélők helyzete talán még rosszabb mint azoké akik meghaltak a tragédiában. Ráadásul mi is kezdhetünk szinte mindent elölről. Megkezdődik tehát az amiről már sok szót ejtettem az előző számokban, a játék második fele.

EGY ÉV MÚLVA

Egyelőre még nehéz felfogni azt a mérhetetlen pusztulást és változást, amin a világ átesett. A játék sem egyből tárja elénk a változást, hanem szép apránként. A tragédia után 1 évvel folytatódik a sztori, egy kicsi, elhagyatott szigeten. A kataklizma óta itt él Cid, és a kómában fekvő Celes. Szerencsére felébred és meglepődve hallja, hogy már egy év telt el. Cid elmondja, hogy a világ teljesen megváltozott és lehet, hogy nincsenek is túlélők. Nem sokáig tud beszélni szegény, mert megbetegszik. Na itt most egy újabb feladat jön. Először is adjatok Celesnek egy Sprint Shoes-t és kint a térképen mentsetek. Most etetni kell Cidet, halakkal. Kint a tengerparton úszkálnak halak, ha a parthoz érnek kapjátok el őket és vigyétek Cidnek. Igen ám, de nem mindegy, hogy milyen halakkal etetjük barátunkat. Csak olyan halat vigyetek neki, ami NAGYON gyorsan és sebesen úszkál (yummy fish). Ha lassú mozgású halakkal etetitek, Cid megfog halni! Viszont ha gyors halakat kap, egyre jobban lesz (több fajta és egyre jobb dolgokat mond), végül pedig meggyógyul. Ha meghalt, Celes megpróbál öngyilkos lenni, de ez nem sikerül. Bent a házban találunk egy levelet,

hogy egy titkos tutajon elmehetünk a szigetről. Viszont ha életben marad (a későbbiek szempontjából ennek egyébként nincs nagy jelentősége, de azért próbáljátok megmenteni), akkor Cid maga mondja el, hogy balra van egy titkos lejáró, ami egy tutajhoz visz. A tutajjal Celes útra kel, és mondhatjuk, hogy egy darabig ő lesz a főszereplő.

A legfőbb gondunk egyelőre az lesz, hogy összeszedjük szétszórt csapatunkat. A tutajjal egy város mellé érkezünk, ez Albrook. Beszélj mindenkivel, sok mindent megtudhatunk az emberektől. A legfontosabb, hogy Kefka épített egy tornyot (a világvége napján a világ minden részéről összegyűlt törmelék összeállt egy toronnyá, Vector helyén) északon, és a Szobrok erejét használva valóságos felsőbbrendű Isten lett! A tornyot egyébként nem lehet földről megközelíteni, csak a levegőből. Más részről ha van olyan város vagy település, ami szembeszáll vele, az ellen beveti a Light of Judgment-et. Ez egy hatalmas villám képes városokat elpusztítani. Mindezek tetejébe bezárt (a föld alatt rejtőzött) és elfeledett szörnyetegek és démonok is elszabadultak a világvége utáni káoszban. Az egyik városbéli beszél egy Phunbaba, no meg egy Doom Gaze nevű szörnyről, illetve 8 darab sárkányról is, akik az apokalipszis után jelentek meg! Mit ne mondjak nem elég az, hogy szinte minden romokban van, de a túlélők helyzete Kefka és a démonok terrorja miatt még kilátástalanabb Azt is megtudjuk, hogy egy férfi járt itt nem sokkal ezelőtt és a barátait kereste, majd észak felé, Tzenbe távozott. Szereld fel Celest, ha még nem tetted. A legfontosabb, hogy adj neki egy Ribbont (vagy Jewl Ringet), mivel hamarosan nagy szükség lesz a védelmére!

TZEN

Cuccok: 2 Monster-in-a-box, Magicite, Drainer, Hyperwrist, Tincture, Pearl Rod, Heal Rod.

A városba megérkezve Kefka éppen lesújt a fentebb emlegetett villámmal. Szaladj kicsit fentebb, kiderül, hogy egy házat talált el a sugár. Szerencsére Sabin tartja a romokat a végső összerogyástól. Amíg ő kitart nekünk meg kell találni a bent rekedt gyerekeket. 6 percünk van, hogy megtaláljuk és kihozzuk őket, persze egyedül Celesszel. A fentebb említett cuccok a házban lesznek, gyorsan szedjétek fel őket. Egyébként lesz pár harc is, és ha nem vagyunk bevédve Petrify ellen (lásd fentebb), akkor csúnyán megjárhatjuk! Ha sikerrel vesszük az akadályt Sabin újra csatlakozik, szereld fel és folytasd a kalandot. A következő úti cél Mobliz. Indulj keletre és kellj át a hídon. Tartsd tovább az utat, míg el nem éred a várost.

MOBLIZ

Cuccok: Phoenix Down.

Várost? Hát abból már nem sok maradt! Kefka a villámjával teljesen elpusztította a helyet. Sétálj le a játszadozó gyerekhez és kiderül, hogy itt van Terra! Csak az a probléma, hogy nem hajlandó visszaállni a csapatba, mert állítása szerint elvesztette az erejét. Mindezek tetejébe vigyáznia kell és akar is a gyerekekre. Rövid visszaemlékezés jön, majd az egyik elszabadult démon Phunbaba (róla már meséltem) megtámadja a falut. Terra kiáll ellene, de tényleg elvesztette az erejét, mert akármit is teszünk, ezt az ütközetet elveszítjük. Ekkor jön Celes és Sabin, akikkel el kell kergetni Phunbabát. 28000 HP-val rendelkezik, ne próbálkozz ellene villámmal, viszont a Poison és a Bio jól működik! Lopni nem lehet mert nincs itt Locke! Mikor legyengül menekülőre fogja a dolgot, még szerencse, hogy egy Espert elejt, a Fenrirt. Terra még ekkor sem csatlakozik, hagyd egy kicsit békén, majd később! Lépj ki a világtérképre és indulj el Nikeah irányába, amit észak nyugatra találsz. Ha gyorsan akarsz eljutni oda, Mobliztől délre láthatsz egy kisebb erdőt. Járkálj ott egy kicsit, mivel egy titkos Chocobo istállót rejt! Vegyél ki egy madarat és úgy menj Nikeahba.

VISSZATÉRÉS FIGARO KASTÉLYBA

Megérkezve az első dolgotok, a szokásos kérdezősködés után, hogy belépjetek a kávézóba. Tele lesz rablókkal, beszéljetek mindenkivel. Mint kiderül, a banditáknak van egy főnökük, Gerad. Kövesd a tolvajokat a hajóra, beszélj velük, majd keresd meg a Geradot a városban. Érdekes, hasonlít Edgarra és ha Gerad neveiben kicsit megcseréljük a betűket... hm érdekes, nagyon érdekes! Kövesd Geradot a hajóra, ami elindul és hamarosan megérkezik South Figaroba. Ha meghagytátok a cuccokat amiket említettem, akkor most felvehetitek a jobbakat! Szintén a kávézóba vegyétek az irányt, majd onnan a szállodába, Gerad szobájába. Miután beszéltél vele (Celes kicsit győzködi, mert azt hiszi Edgarnak amnéziája van, azért nem emlékszik rájuk, plusz azért használja ezt a nevet) a banditákkal együtt elhagyják a várost, és nyugat felé fordulnak, Figaro barlangba. Semmi nem változott azóta mióta itt jártunk, leszámítva a cuccokat, ha meghagytátok az említett dobozokat, akkor most pár értékesebb dolgot vehettek fel. Amint belépsz, összefutsz Ziegfriddel. Hiába szólsz neki, elmenekül. Menj ahhoz a ponthoz, ahol a teknős úszkált. Most ha oda mész és megnyomod az X-et, akkor a teknős hátán (hasonlóan a tolvajokhoz), eljuthatsz a barlang felfedezetlen részeibe. A ládákat itt mind kifosztották, és rövidesen bele is botlunk a tolvajba, Ziegfridbe. Ahogy oda sétálunk hozzá elszalad. Folytasd tovább az utat, és kilyukadsz Figaro kastély börtönében.

FIGARO KASTÉLY PINCÉJE

Cuccok: Gravity Rod, Crystal Helm, Ether, X-Potion, Regal Crown, Soul Sabre.

Gyere fel a börtönből, majd fordulj balra. Az öregnél aki a kapcsolót kapcsolgatta menj le a lépcsőn, most már nem áll az utadba. A következő feladat megtalálni Geradot és embereit. Nem kell sokat járkálni, ellenben jól nézd át a helyet, könnyű lesz, mert nem túl bonyolult labirintus. Gerad és emberei azért jöttek, hogy kifosszák a megfeneklett Figaro kastélyt. Amikor utolérjük, Gerad végre bevallja, hogy ő Edgar, ám ekkor megjelenik négy szörny. Beették magukat Figaro kastély motorjába, ami ezért robbant le. Egy hosszú küzdelem veszi kezdetét. A négy karnak különböző mennyiségű HP-ja van. Azt a kart intézzétek el először, amelyiket gyógyítja a villám és a víz varázslat. Ennek 5000 HP-ja van, és kedvenc támadásával elkapja egyik emberünket és szívni kezdi az energiáját. A következő karnak 7000 HP-ja van, gyógyítja a tűz és komolyan sebzi a jég illetve a víz varázslat. A legkevesebb HP-val (4000) a harmadik rendelkezik, ezt a víz gyógyítja és nincs gyenge oldala. Maradt még egy 6000 HP-val. Tűz a gyengéje, de ne használj ellene jeget és vizet. Mikor ez elpusztul három elementális varázslatot zúdít ránk. Inkább hosszú lesz a csata mintsem nehéz, bár amíg nem pusztítjuk el azt a kart, ami lebénítja egyik emberünket, addig izzadni fogunk rendesen. Ráadásul azt is ki kell tapasztalni, hogy melyik kar ellen melyik támadást kell használni. Edgar AutoCrossbow támadása itt remekül beválik. Ha végeztél vele, Edgar elmondja, hogy azért nem fedte fel magát előttünk, mert csak a banditák segítségével juthatott el a bajba került Figaro kastélyba. Mikor visszakapod az irányítást (Edgar a csapatban marad), rögtön menj fel, be az ajtón. A tolvajok elvitték a ládák tartalmát, de ha megvizsgálod a szobrot kapsz valamit (Soul Sabre). Szaladj vissza az öreghez aki a kastélyt irányítja, és kérd meg, hogy vigyen el Kohlingenhez. Mászkálj kicsit a kastélyban (vásárlás, érdeklődés stb.), aztán vedd az irányt Kohlingenbe. A településen keresd fel a kávézót, ahol megtalálod Setzert. Végre újra csatlakozik, így már négy fős a csapat.

DARYLL SÍRJA

Cuccok: Crystal Mail, Czarina Gown, Exp. Egg (ez fontos!), Genji Helmet, Man Eater, Monster-in-a-box (ha legyőztük a jutalom egy Dragon Claw).

A legnagyobb probléma, hogy nincs repülőnk és Kefka erődjét csak a levegőből lehet megközelíteni. További pozitív oldala a légi járműnek (már ha lenne), hogy a csapattagokat is könnyebb lenne így felvenni. Setzernek van egy javaslata, nyugatra van a barátnőjének Daryllnek a sírja, azt mondja mennyünk oda. Setzer kinyitja a kaput és lemehetünk. Először szaladj le a Basement 2-be. Fordulj balra, aztán kocogj le a lépcsőn, utána pedig menj be az ajtón. Kapcsold át a kapcsolót. Menj vissza az előző szobába (egy doboz van a közepén), és állj be úgy a képernyő aljára, hogy csak a fejed látszódjon. Sétálj jobbra és egy titkos helységbe jutsz, meg egy dobozhoz, amiben ott van az Exp. Egg. Eme tárggyal, kétszer annyi (!) tapasztalati pontot kapsz harconként, tehát igen értékes darab. Irány vissza a B2-re és be a jobb oldali ajtón. Olvasd el a sírkövet, majd fent menj be az ajtón. Kapcsold át a kapcsolót, szaladj lefelé egészen a dobozig, amit rámolj ki. Sétálj vissza az előző szobába és indulj lefelé a középső ajtón. Kelj át a teknős hátán és nyomd meg a kapcsolót. Mielőtt tovább mennél, lépj át az első ajtón, ami négy sírkőhöz visz. Olvasd el mindet, aztán menj vissza B2-re és lépj be a bal felső részben látható ajtón. Olvasd el itt is a sírkövet. Ha ezzel megvagy, kelj át a teknőssel a másik teknőshöz, majd annak is ugorj a hátára. Túloldalon találsz egy mentőhelyet (ments!), meg két dobozt. A jobb oldaliban cucc, a balban egy főellenség tanyázik. A neve Presenter, és a játék elején látott csigára hasonlít leginkább. Ennek is csak a fejét szabad ütni! 9845 HP-ja lesz, a gyengéje a tűz. Ne használj jeget, vizet és villámot. Ha végeztél vele, kapsz egy Dragon Clawot, ami Sabin egyik legjobb fegyvere. Miután átküldted a másvilágra (ments), szaladj a nagyobb terem közepébe, ahol Dullahan, azaz egy újabb, ám ezúttal keményebb főellenség támad ránk. 24450 HP-val rendelkezik, és nem bírja ha tüzet használunk ellene. Jéggel viszont ne próbálkozz! Az viszont érdekes, hogy lehet tőle lopni is. Ez csak azért fura, mert nincs Locke a csapatban, és majd csak jóval később lehet felvenni. Nem is értem, hogy hogyan gondolták ezt a készítők? Talán van valami olyan tárgy, amivel Celes, Sabin, Edgar vagy Setzer is tud lopni? Mindegy, végül is csak egy Genji Glove vagy egy X-Potion van nála, ami nem akkora nagy szám. Miután legyőzted, Setzer elvezet az új repülőhöz, közben mesél egy kicsit, rég halott kedveséről. Ezután a levegőbe emelkedünk és Celes javaslatára követünk egy galambot.

HOVA MENJÜNK?

Innentől kezdve szabadon dönthetünk, hogy hova megyünk, nincs megszabva a sorrend. A játék RENGETEG titkot rejt!! Akár Kefka tornyába is lehet menni, de az kész öngyilkosság. A következő sorrendet, amit felállítottam nem kötelező követni (csak néhány helyen, ahol ez logikusan következik egymásból), ettől el is lehet térni! Én a Bonus menüben látott sorrend szerint fogok haladni (legalábbis nagyjából), de még egyszer hangsúlyozom, innentől kezdve nem lineáris a sztori, bárhova mehetsz, tetszőleges sorrendben! Egyes dolgokat (tárgyak, Esperek) már előbb is fel lehet venni, mint ahogy leírtam, erre is figyeljetek.

NÉHÁNY TITOK

Mindenek előtt érdemes felvenni Sabin legjobb Blitz támadását. Repülj (Narshe-tól) északra (nagyjából a középső kontinens északi részéhez) és kezd el vizsgálni a terepet. Ahol + alakban fákat látsz, ott szállj le. Sétálj a fákhoz és eljutsz egy titkos házhoz, itt lakik Duncan, Sabin mestere. Ha Sabin a csapatban van, rövid közjáték után megtanítja neki a legjobb Blitz-et, a BumRush-t (balról indítva és felfelé haladva egy teljes kör, aztán X), ami kegyetlenül nagyokat képes sebezni! Egyébként ha először úgy jöttök ide, hogy Sabin nincs a csapatban, láthatjátok amint Duncan gyakorlatozik. Mikor a fal mellett van, és ugrani készül, lépj gyorsan a menübe és egy érdekes apró program hibát láthatsz, amint Duncan beleugrik a falba!

Miután ez megvan, repülj vissza a szigetre, ahol kezdet a világvége után a játékot. A tengerparton, ahol a halakat fogtad lesz egy Esper, a Palidor – előfordulhat, hogy csak egy kicsit később lehet felvenni, ha így van, gyere vissza ide máskor.

A TITOKZATOS LEVELEK

Térj vissza ahhoz a városhoz ahova a galamb repült, Maranda az. Keresd meg Lola házát, és beszélj a csajjal. Olvasd el a levelet az íróasztalon, érdekes mintha Cyan kézírása lenne. Menj a városban a galambhoz és szólítsd meg, így felreppen. Siess ki a térképre, és kövesd a madarat, Zozo felé repül. A városban keresd fel a szállodát. Bent vedd meg a Rust-Rid-et 1000 GP-ért. Most keresd meg a kávézót, és meg se állj az épület tetejéig. Van itt egy eddig zárt ajtó, amit most már a Rust Riddel ki tudsz nyitni. Végre eljutottál a Zozo hegységbe.

MT. ZOZO

Cuccok: Red Cap, Ice Shild, Aegis Shild, Gold Hairpin, Machinery Manual, Book of Secrets, ha legyőzöd a Storm Dragont egy Force Armor a jutalmad.

Könnyű labirintus jó cuccokkal. A végében megtalálod a levelek íróját, Cyant. Rövid megható jelenet jön, melynek végén Cyan újra csatlakozik – miután kiértél a világtérképre, érdemes visszatérni Lolához és (Cyannal a csapatban) beszélni vele, mert lesz egy kis jelenet. Mikor irányítasz, menj oda ahol megtaláltad Cyant, majd vedd fel a kulcsot a zárt ládához. Távozóban a mentőhelynél ments és állj rá a kapcsolóra. Elszabadítasz egy sárkányt a Storm Dragont. Már futólag említettem, hogy elszabadult a világon 8 darab sárkány. Ha ezeket mind legyőzöd megkapod a játék legjobb(?) Esperjét a Crusadert. Ezenfelül mindegyik elpusztítása után kapsz valami király cuccot, de készülj mert kegyetlenül erős ellenfelek! A Storm Dragonnak például 42000 HP-ja (!) van, ami azért nem elhanyagolható mennyiség. Ne támad szél varázslatokkal, viszont a villám jól működik ellene, és persze Sabin BumRush is komoly veszteségek okoz neki. Arra ügyelj, hogy rettentő erős támadásokat képes megereszteni. Védekezni ezek egy része ellen a Golem Esperrel, illetve a Thunder Shielddel lehet. Lopni nem lehet tőle. Miután végeztél a játék kiírja, hogy már csak 7 sárkány van hátra. Hagyd el a hegységet és keresd meg a Veldtet, amit Mobliztól északra találsz.

A VELDT MEG A BARLANG

Cuccok: Rage Ring, Monster-in-a-box (ha megölöd a szörnyet tiéd a Tiger Fangs), Striker (feltétlenül keresd meg!).

Sokkal fontosabb viszont, hogy van itt egy barlang, amit keres meg, majd kezdj el felfedezni. A tűznél álldogáló hapik csak azt mondják, hogy ha hárman vannak egy gyerek jön elő nekik a Veldten (utalás arra, hogy csak hárman legyünk mikor felvesszük Gaut). Egyébként felettük van egy ajtó, arra menj tovább. Először balra a titkos dobozhoz (kicsit variálj az irányokkal), aztán le. Szépen fedezd fel magadnak a barlangot, az egyik helyen lesz egy kapcsoló, amit ha megnyomsz, tovább tudsz menni. Feltűnik majd Interceptor is, őt kövesd. Folytasd az utat egész addig, amíg utol nem éred Interceptort. Itt most két dolgot láthatsz. Ha nem vártad meg Shadow-ot, akkor Relm lesz itt, ha viszont megvártad akkor Shadow. Beszélj vele (sebesülten fekszik) és megtámad SrBehemoth. 19000 HP az energiája és tűz valamint a méreg (Poison, Bio) a gyengéje. Nincs itt még mindig Locke (bár mondjuk elméletileg már fel lehetne venni), de tudsz lopni tőle egy Murasame kardot (Cyan fegyvere). Mikor legyőzöd és oda sétálsz Shadow-hoz (esetleg Relmhez), megint a SrBehemoth támad rád (csak most zombi lett), ráadásul háttal állsz neki! Megint csak 19000 HP-ja lesz, ő ellene nem szabad mérgező támadásokat használni, mert az az erőssége. A gyengéje ellenben a tűz. Van azonban egy sokkal egyszerűbb módszer az elpusztítására, elegendő rányomni egy Revivify-t (Item menüből, a zombi mérgezést gyógyítja) és egyből megdöglik! Mint a FFVII-ben a Gi! Miután legyőzted, visszakerülsz Thamasába. Itt Shadownak lesz egy álma melyből kiderül, hogy ő Relm apja! Mikor vége, aludj egyet a szállóba és reggel beszélj Shadow-val.

COLOSSEUM

Még a játék elején, beszéltünk egy emberrel aki egy kolosszeumot akart építeni, ahol az emberek egyfolytában harcolhatnak. Az álmát megvalósította! Kohlingentől északra, találjuk az épületet. Belépve érdekes dolgot látunk, Ultros a recepciós! HEHEHE!! Mivel valami nagy tartozást halmozott fel, ezért a tulaj munkára fogta, és legalább 100 évig kell dolgoznia, mire kiváltja magát! A Colosseum lényege a következő. Beszélj a középső emberrel a nagy ajtó előtt, nála lehet jelentkezni a bunyóra. Mielőtt harcolnánk, fel kell rakni egy tétet és arra mindig kapunk valami jobb cuccot, viszont a tétünk elveszik! Ha elveszítjük a harcot, szintén ugrik a tét. Miután végigvisszük a játékot, majd kapunk egy menüt ahol áttanulmányozhatjuk, hogy miket lehet nyerni (ahhoz rettentő erősnek kell lennünk), én csak a legjobb dolgokat fogom megemlíteni egy kicsit később – lehet, hogy ez átcsúszik a következő számra. Nem mondtam még, hogy csak egy emberünkkel harcolhatunk, és azt se mi irányítjuk hanem a gép. Így nem könnyű a győzelem! Most csak azért érdemes ide jönni, hogy felvegyük Shadow-ot. Szállj be a harcba, majd tétnek tedd fel a Strikert – ha esetleg nem vetted fel akkor irány vissza a Veldt barlang. Meg kell küzdened Shadow-val, de nincs cucca, tehát úgyis győzöl. Ezután Shadow beáll a csapatba! Végre most már itt is marad a végéig!

TERRA VISSZATÉR

Ideje újra felvenni Terrát. Ezt egyébként valószínű, hogy már előbb is meglehet tenni, pld. a Veldt barlang előtt. Repülj vissza Moblizba. Menj le Terrához, és kérdezd a gyerekeket. ők elmondják, hogy Katarin eltűnt. Hagyd el ezt az épületet, aztán menj a város bal oldali házához. Bent lesz Duane, csevegj vele, majd kövesd a kutyát a titkos lejáraton át. Lent lesz Terra és Katarin. Katarin terhes és ezt a hírt Duane kicsit félve fogadja. Ezalatt Phunbaba, visszatér. Menj és küzdj meg vele. 26000 HP-ja van, mérgezés a gyengéje, villám az erőssége. Harc vége felé elfújja az embereinket, ekkor avatkozik a csatába Terra. Vele könnyen végezhetünk Phunbabával. Ezután végre Terra is visszatér a csapatba.

GAU ÉS AZ APJA

Redukáld három főre a csapatot. Kezdj el mászkálni és harcolni egy kicsit a Veldten. Ha jön Gau, akkor adj neki szárított húst (Dried Meat) és visszaáll a csapatba. Ha ezzel megvagy, akkor tedd be Gaut és Sabint a csapatba. Repülj a Veldttől északra a kis házikóhoz, ekkor megkezdődik Gau felkészítése, mivel a házban az apja lakik, aki elhagyta őt és még soha nem találkoztak, így fel kell készíteni a fiút a dologra. Bent láthatsz egy érdekes, később szomorú jelenetet Gau és az apja között. Egyébként ezt érdemes később megcsinálni, mert akkor a készülődésben (mikor felkészítik Gaut a nagy találkozásra) még több szereplő vesz részt.

OWZER HÁZA

Cuccok: Moogle Suit, Relic Ring, 2000 GP, Potion, Ether, Remedy, Royal Letter.

Keresd meg Jidoort, Marandától észak-nyugatra találod. A város felső részében találsz egy hatalmas házat – ahol az Impresszárió elejtette régen a levelet. Bent próbálj felmenni a lépcsőn, de nem tudsz. Ezzel egy időben, egy könyv jelenik meg az asztalon. Olvasd el, majd a lépcső mellett kapcsold fel a villanyt. Vizsgáld meg Gestahl Császár portréját kétszer (X). Ez után menj a virágos képhez és azt is nézd meg közelről (X). Ekkor megtámad néhány ellenfél akiket verj le. Ezután vizsgáld meg a képet a nőről, újabb szörnyek jönnek, ezeket is intézd el. Ezután egy titkos ajtó jelenik meg. Mögötte nézd meg a képet a székkel, majd öld le a szörnyeket. A bal oldali ajtó egy dobozhoz visz. Miután felvetted a kincset, válaszd a jobb oldali ajtót. A következő helyen a középső és a jobb oldali ajtó visszavisz a székes képhez, így csak egy választásod lehet, a bal oldali ajtó. Kocogj tovább, és hamarosan egy csomó lebegő dobozhoz érsz. Sétálj mindegyik alá, és leereszkednek, közben megtámadnak mindegyiknél. A páncélos képet megvizsgálva, le kell verni egy dögöt. Erre megjelenik egy újabb ajtó. A szobában két újabb ajtót, meg egy mentőhelyet találsz. A jobb oldalit válaszd, mert az visz a labirintus végébe, Owzerhez és Relmhez (ha meghalt Shadow, és Relmet találjuk a barlangban, akkor is itt lesz). Relm éppen egy képet festeget, ami tudjuk mit jelent. Nem sokára a kép feléled és meg kell küzdeni egy idegesítő démonnal, Chadnookkal. Két alakja van, hol az egyik, hol a másik jön elő. A baj csak az, hogy mind a kettőnek 30000 HP-ja van, és nem kis fáradságunkba fog kerülni, hogy elpusztítsuk őket. Villámmal ne támadd, viszont a tűz jól beválik. Miután hosszú percek után végre elpusztul, jobbra vizsgáld meg a könyvespolcot, így megkapod Starlet Espert. Mindezek tetejébe Relm is csatlakozik.

STRAGO

Most, hogy már Relm ismét velünk van, fel lehet venni Stragot. Tzentől kb. észak, észak-nyugatra, illetve Nikaeh-tól délre, láthatunk egy hegység által körülvett tornyot – Eerie Tower a neve. Amennyiben már jártál itt, tudhatod, hogy Strago és néhány társa eladta a szívét Kefkának, így már csak egy dolgot tudnak tenni: körbe-körbe járkálnak és csak rá gondolnak. Viszont ha Relmmel a csapatban megszólítjuk Stragot, észhez téríthetjük az öreget, aki egy kisebb mókás jelenet után, visszaáll a csapatba. A toronyba egyelőre ne próbálj felmenni, mert meghalsz. Majd később, ha egy kicsit megerősödtél megpróbálhatod a feljutást, de az még odébb van.

SZEREZZÜK MEG BAHAMUTOT!

Már többször hallhattál infókat (tőlem és a játékból, ha figyelted az emberek mondanivalóját) Doom Gaze-ről. Ez egy repülő szörny, a világ legkülönfélébb pontjain tűnik fel. Úgy tudjuk megölni, ha repkedünk a világtérképen és várjuk, hogy véletlenszerűen megtámadjon. Ez egy türelem játék, mert k***a sokat kell repkedni, mire előjön. Csináljátok azt, hogy nyomjátok az X-et, és közben valami más tevékenységbe kezdtek (pld. olvassátok a Konzol ezen számát), mert nagyon unalmas, hogy hiába repülünk semmi nem történik. Egy darabig semmi, mert mikor megtámad, le kell tenni az újságot! 55555 HP-ja van! Jég és méreg varázslatokkal ne bántsd, ellenben tűzzel annál inkább. Mikor egy nagyobb adag HP-t leszedtünk tőle, elmenekül. Ekkor újra kell kezdeni a repkedést, amíg nem támad meg újra. A HP-ja viszont nem töltődött vissza, így újra essetek neki. Ha tud (már másodszorra meg lehet ölni, ha elég erősek vagyunk), újra menekülőre fogja a dolgot, de ha folytatjuk a repkedést és megint nekünk jön végleg elintézhetitek. Amikor ez bekövetkezik, Doom Gaze szájából kihullik a Bahamut Esper. Egy dologra ügyelj! Ne használj ellene X-Zone varázslatot, mert azzal ugyan egyből meglehet ölni, de nem kapjuk meg a Bahamutot!

Erre a hónapra ennyi volt, de készüljetek, mert még rengeteg minden van ám!

folyt. köv.

Veres Miki

SHENMUE 2 VÉGIGJÁTSZÁS

A végigjátszás előtt jöjjön egy kis sírás aztán belevághatunk a dologba. Mikor először mondta Martin, hogy japán verziót kell tesztelnem még nem igazán sejtettem, hogy mi vár rám, ám amikor Csipitől megkaptam a játékot és hazavittem, majd kipróbáltam, tudatosult bennem, hogy ez nem Capcom munka, tehát MINDEN japánul van benne. A beszéd, a szöveg, a menü, tehát a főmenü kivételével minden. Az első gondolatom az volt, hogy ***** *** * **** * ***** ******, de aztán lecsillapodtam. Addig ugyanis semmi gond nem volt a japán nyelvvel, amíg nem találkoztam valami fontosabb szereplővel, ugyanis az ő nevüket is ékes görbe karakterekkel írta ki a játék, ami egy átlagos embernek érthetetlen - aki képes arra az emberfeletti képességre, hogy megtanul japánul, az már átlagon felüli ember! Igen ám, de akkor hogyan szereplejen a végigjátszásomban a szereplők nevei, vetődött fel bennem a kérdés? Mert hallás után sem lettem okosabb, hogy végül is kit, hogy hívnak. Maradt egy megoldás, az Internet + a Sega of Japan. Mit ne mondjak, nem kis fáradságomba került mire kiderítettem, hogy kinek mi a neve, és ez se teljesen biztos. Valószínűsítem, hogy egy-két név helyesírása más lesz mint az európai verzióban, sőt még az sem lehetetlen, hogy neveket változtatnak meg, bár ez utóbbinak kisebb a valószínűsége. Szóval ha valakit nem úgy kell leírni, ahogy leírtam, akkor elnézést, de remélem nem hibáztam sokat. További gond volt az is, hogy a felvehető tárgyak nevét sem tudtam lefordítani. Ezzel összefüggésben egy jó tanács a végigjátszás előtt! Bármennyire is szereted a Shenmue-t, csak angol verziót szerezz belőle, a történet miatt! Talán már említettem, hogy próbáld meg a végigjátszást egyedül, segítség nélkül! Beszélj mindenkivel, és sűrűn nézd a jegyzetfüzetet. Azon se csodálkozz, ha néhány dolog másképp fog alakulni, mint ahogy én leírtam. Nem létezik ugyanis két ugyanolyan végigjátszás, elég ha csak beszélsz (nekem csak arra volt időm, hogy a legfontosabb szereplőkkel beszéljek, senki mással) valakivel, vagy nem abban a sorrendben látogatsz meg több helyszínt, mint ahogy írtam és máris másképp alakulhat (kisebb vagy nagyobb mértékben) a sztori. Tehát a felvázolt útvonal amit megadtam, csak egy a számtalan közül, erre ügyeljetek. Sok-sok kis kalandot és apró feladatot is meglehet oldani (pld. segíthetünk több embernek is), de erre már nem tértem ki, legyen nektek is felfedezni való. A helyszíneken nézegessétek az utcatáblákat, valamint a épületek neveit tartalmazó táblákat, mert sokszor így fogom megadni a helyeket. Ha figyelmesen nézelődtök, mindent meg lehet találni! Sűrűn mentsetek! Ne költekezzetek, mert itt nem kaptok minden nap fizut, mint az első részben, sőt még el is lopják minden pénzeteket! Tehát később minden egyes centért keményen meg kell dolgozni! Az idő következőképp alakul. Reggel általában 8 kor ébredünk. Este 7-re sötétedik be teljesen, és 8-tól lehet lefeküdni aludni. Azt hiszem este 11 kor kerülünk automatán ágyba.

MENTÉS

Mindenhol lehet menteni, csak válaszd a memóriakártya ikont, de nem is erről akartam beszélni. Be lehet ugyanis tölteni a Shenmue 1-ből az állásunkat! Ez arra jó, hogy Ryo birtokolni fogja az előzőrészben megtanult mozgásait, tehát erősebb lesz. Ráadásul lesz egy-két olyan tárgyunk, ami máskülönben nem lenne itt, például egy tekercs. Amikor új játékot kezdünk és van a kártyán a Shenmue 1-ből egy befejezett mentett állás (tehát amit a játék végén mentettünk el), akkor tudjuk betölteni a dolgot. DE! Figyeljetek a verziók közötti különbségekre, mert a különböző változatok mentett állásai nem kompatibilisek egymással. Tehát japán verzióban nem lehet betölteni az európai állást. Ha az első részt amerikai verzióban vitted végig az elég nagy szívás, mert az se működik az európaival. Viszont ha európai volt az első részed és a másodikat is úgy szerezted meg (másképp nem is érdemes) akkor semmi gond!

1-ES DISZK

A hajónk befut Hong Kong kikötőjébe, Ryo pedig elégedetten lesétál a hajóról, most talán meglesz az apja gyilkosa! Az első feladatunk az lenne, hogy el kellene jutni Wan Chai negyedbe. Sétálj előre, és ha akarsz adj pénzt a zenészeknek, az egyikük erre útba igazít. Kicsit előrébb néhány pojáca fogad (egy fényképész lekap minket), ne igazán törődj velük, sétálj el közöttük. Ekkor egy csaj a lányával megmutatja az ideiglenes ingyenes szállásunkat, ott lehet aludni. Már most találunk automatákat és gépeket, nyugodtan költekezz, amennyit csak lehet, majd később meglátod miért. Például térképet érdemes venni, mindegyik városrészhez külön van, de hasznos! Nézz körül a szállásodon (a szoba felső részében lesz két cucc), majd indulj el felfedezni a város szépségeit. Kint fordulj balra és a jós mellett beszélj a nővel, aztán menj tovább Worker's Pierbe. Lépkedj előre és egy szkanderos meg a bukija kihív egy barátságos mérkőzésre. Nyomd le a nagydarabot! Mikor jelez a játék, kezdd el őrült módon nyomogatni az A-t. 10$ és némi útbaigazítás a jutalmad, tehát fogadd el a kihívást. Ha később játszol még vele, több pénzt is kapsz, egyre többet (20$, 30$, 40$, 50$, stb.), de most még NE játssz vele többet. Állj tovább, ám a saroknál a egy szexi, de igen vad, motoros csaj majdnem elgázol. A neve Joy. Dumálnak egy kicsit, aztán ahogy jött már el is viharzik. Kezd el keresgélni Wan Chai-t (utcatáblák). Először, hogy eljussunk oda, át kell kelni a Queen Street-en, először tehát oda menj (szökőkút után van a tábla, meg egy térkép is, nézegesd meg őket). Ahogy azonban a Queen Streethez érünk egy gyerek kér segítséget tőlünk, mivel megtámadták. Na, máris összetűzésbe keveredtünk a helyi bandával, a Heaven Ganggel. Már éppen bunyóra kerülne a sor amikor kiderül a gyerek átvert és csak a táskánkra pályázott a többiekkel együtt. A cuccunkkal MINDEN pénzünk elveszett és már vissza se lehet szerezni – mármint a pénzt. Ugye elköltöttetek belőle sokat, és nem kerestetek semmit a szkandernál? Menj a Queen Streetre az étteremhez, itt két cimbora iszogat, és hogy ne legyen zavartalan az életed beléd kötnek. Szerencsére Joy is megérkezik és kisegít minket. A csajszinak nagy tekintélye van errefelé! Joy-nak is előpanaszoljuk a bajunkat, és azt tanácsolja, hogy szaladj vissza a szökőkúthoz, mert valahol ott van a fiú aki átba... akarom mondani átvert. Ments és kocogj oda, a gyerek a füves sövényen egyensúlyozgat, ám amikor meglát menekülni kezd. El kell kapni, ehhez nyomkodjátok a gombokat amit megad a játék. Attól függően, hogy sikeresen veszed az akadályt vagy sem, másképp alakulhatnak az események, én mikor rontottam, betöltöttem az állásomat. Végül is ha sikerül elkapni, két nagyobb darab haverja érkezik, akiket le kell ápolnunk. Ezután a kövesd a gyereket (R) és elvezet a táskádhoz, csak az a gáz, hogy a pénz nincs benne! Kapsz viszont egy térképet tőle, ami egy kicsit nívósabb szállodához visz (legalábbis az ingyen szállásnál színvonalasabb, persze nem egy ötcsillagos szálló). Szaladj végig a Queen Streeten és át hídon. Fordulj balra és végre eljutsz a Wan Chai negyedbe. Green Market Qr.-be kerültél, itt kövesd a térképet amit a fiú adott. A szálló neve Come Over Guest House, nézd a táblákat! Amikor ide elérsz megérkezik Joy is, akivel megbeszéltek egy találkozót másnap reggel 8-ra, ígérete szerint keres nekünk munkát. A szállóban beszélj a portással akitől megkapod a 203-as szoba kulcsát. Ezentúl itt lehet aludni, tehát ez lesz egy darabig a főhadiszállásunk. Fent ments egyet és feküdj le aludni. 7:45 kor ébredünk, Joy már megérkezett, gyorsan siess le hozzá. Felpattanunk a frankó motorjára és elviharzunk Fortune's Pierbe (Worker's Pier mellett van). Itt megkapjuk a munkánkat, ládákat kell pakolni abba az irányba amibe a társunk mondja – a japán verzióból már tudom, hogy a "hidari" "balt" jelent! A fizetés 10$/doboz, max. 100 dolcsit lehet gyűjteni. Ezen napon délután 1-ig kell dolgozni, amúgy ha máskor jövünk mindig egy órát – ha pénzre van szükségünk gyakran jöjjünk! Most már van pénzünk, lehet szórakozni is. Ha oda megyünk valakihez és Y-nal (ilyenkor $ jellé változik a gomb) megszólítjuk, kérhetünk tájékoztatást, hogy hol van munka, merre lehet játszani stb. Például itt Fourtune's Pier-ben is lehet egy kockajátékot játszani (G), betű van az ajtóra pingálva, de vigyázz, sokat lehet veszteni, úgyhogy ments előtte. Indulj vissza a szállodához, de az elágazásnál (ahol a nagy táblára a Good Taste Grocery van írva), jobbra fordulj és keresd meg a South Carmin Qr.-be (ez egy utca) vezető utat. Ha megvan, az utcában keresd meg a parkot ahol az öreg fószer gyakorol. Megküzdünk vele, de nem lehet megütni. Beszélj vele párszor, majd sétálj tovább. Az Y alakú elágazásnál vedd jobbra az irányt, és figyelj amíg meg nem pillantod a Yen Tin nevű szállót – itt Ryo meg áll egy pillanatra. A házban jön némi veszekedés egy harcias mamával, de aztán baktass fel az emeletre és kopogj be a 205-ös ajtón. A palit kérdezd ki mindenről, és adj neki némi pénzt (mondjuk 20$), akkor még többet elárul. El kellene jutni a Man Mo Templomba. Menj vissza az utcára és a táblákat követve találd meg a Wise Man's Qr. utcát. Itt szintén nézelődj egy kicsit, valahol erre van a Scarlet Hills-be vezető út/tábla. Kövesd a táblát és mássz fel a lépcsőn a kisebb dombra. Balra van a templom, csak figyelj, mert ha este (talán 7 után, ezt nem tudom pontosan) jössz ide, zárva lesz! A templomban megismerkedünk egy fontos szereplővel egy igencsak szép leánnyal, Shuei-vel. A beszélgetés után ideje gyarapítani a fénykép állományunkat. Először sétálj vissza Worker's Pierbe a szökőkúthoz, ahol összefutsz a fényképésszel, aki az elején csinált rólad egy fotót. Erőszakoskodik, hogy fizesd ki, de Joy is megjelenik. Ráveszi a fotóst, hogy készítsen egy közös képet, majd távozik (persze fizetés nélkül, ez a fotósnak nem igazán tetszik). Menj a Queen Streetre és a Big Catch Tackle Shopba. Csevegj az eladóval, és Ryo észreveszi a fotót a kölökről aki ellopta a cumódat. Az eladó ezt nekünk adja és elárulja, hogy a fiú neve Wong. Megint egy új helyszínt kéne felkeresni Green Market Qr.-en. Itt az egyik nyitott ajtó mögött a tágasabb térben szerzetesek gyakorolnak. Lépj be közéjük, rövid jelenet jön, aztán beszélj az öreggel a lépcsőnél. Tegyél fel neki annyi kérdést amennyit tudsz. Most sétálj vissza abba a parkba ahol az öreg ember gyakorlatozott. Harcolj vele, majd a fánál egy új mozgást fog megtanítani. Amikor a kijelző eléri a maximumot (tehát piros lesz), nyomd meg az X+A-t. Ezt addig csináld amíg a játék nem jelzi, hogy megtanultad a mozgást, egyébként az öreg majd úgy is szól, ha már tudod, de addig ne menj tovább a történetben amíg meg nem tanultad. Keresd meg Golden Qr.-t (a szállodánkon túl találod) és menj be a hatalmas bevásárló központba (Golden Shopping Mall). Kérdezd ki a férfi zenészt. Golden Qr.-ben egyelőre végeztél, de itt van ebben a részben a játékterem (Pine Game Arcade, a hely neve), lehet nosztalgiázni a Space Harrierrel meg az Outrunnal. A bevásárlóközpontból kilépve fordulj jobbra és menj az utca végébe, majd itt újra jobbra vedd az irányt. Baktass fel a lépcsőn, ha minden jól megy Luckey Charm Qr.-be jutottál. Valahol itt van a Three Blade Street fordulj rajta jobbra majd be a Comlet Clother boltba. Az eladót faggassd ki mindenről, amiről csak lehet, aztán néz be a bolttal szemben látható Zhangyu Barber's Shop-ba (borbély). Egy hosszabb beszélgetés következik a borbéllyal aki egy pengét nyom a torkodhoz, de NE NYOMJ SEMMIT! Nyugi csak teszteli, hogy elég hidegvérű vagy e! Az utcán indulj vissza a Golden Shopping Mallba (Golden Qr.), ahol a bejáratnál fordulj jobbra. Beszélj a fekvő csövessel. Csak akkor segít ha tartunk egy kis bemutatót, köveket kell szétzúzni. Mikor a kijelző maximálisan zöld, nyomd le az A-t, aztán mikor sárga lesz (legyen ez is minél közelebb a maxhoz), megint az A-t. Ha jól nyomtad, Ryo végez a kövekkel. Amennyiben nem sikerül háromszor próbálkozhatsz, aztán ismétlés. Végül a csöves ad egy levelet. Vidd a papírt Green Market Qr.-be a gyakorlatozó szerzetesekhez, és beszélj az öreggel a lépcsőnél. A bejátszás után keresd fel South Carmin Qr.-t és rajta a Sunny Capital Pharnacy nevű épületet. Kérdezd ki az üldögélő ürgét. Szaladj vissza a Yan Tin szállodához, ahol le kell számolni néhány huligánnal mivel kötözködni kezdenek – ez a rész csak akkor jön, ha a parkban az öregnél megtanultuk a "faütős" mozgást (X+A). Mint kiderül a mama sem védtelen. Térj vissza Man Mo Templomba (tudod az utat: Wise Man's Qr. majd Scarlet Hills). Itt a beszélgetés alatt add meg a jobb választ és majd bent a templomban a balt. Kapsz egy rongyot amivel a falat kell tisztítanod, a feladat egyszerű meg kell találni két titkos emblémát. Az első a jobb oldali falon, míg a második a szentély mellett balra van. Ezután bejátszás jön jó hosszú lesz. Kint gyakorlunk egy kicsit Shuei-vel, de megütni nem lehet, nagyon gyors! A végén ad egy térképet (meg kell találnod Da Yuan Apartments-et) és ezentúl egy jó darabig a Man Mo Templom szolgálatában leszünk. Menj le Wise Man's Qr.-be és kövesd a térképet – a Kung Fu boltnál jobbra, majd a lenti elágazásnál megint jobbra. A szálló előtt lesz Shuei. Sétálj vele fel az emeletre és együtt töltjük az éjszakát. Sajnos semmi nem történik, mert külön ágyban alszunk! Ezentúl viszont, itt lesz a székhelyünk, tehát ide gyere aludni, szavamra ez sokkal nívósabb szálló, mint az előző. Na ennyit az első diszkről, jöhet a következő!

2-ES DISZK

A 2-es diszk eleje sokféle módon alakulhat, tehát nem 100%, hogy neked is ezek a dolgok fognak bejönni, de ez nem befolyásolja jelentős mértékben a további történet kimenetelét. De ne csodálkozz, ha nem minden lesz úgy ahogy írtam, én is ahányszor betöltöttem a mentett állásomat voltak eltérések. Reggel egy fiatal csaj Fangmei ébreszt, majd találkozunk Shuei-vel a templom kertjében. Mint említettem a templomnak kell dolgozni, ez azt jelenti, hogy könyveket kell pakolászni ezentúl egy darabig minden reggel. A feladat egyszerű, az A-val veszel fel egy nagyobb pakkot, és az iránygombokkal lehet egyensúlyozni, nehogy elejtsd. Futni is lehet az R-rel, de vigyázz mert könnyebb elejteni. A műszak 12-ig tart, de ha előbb befejezed Sheui-vel lesz egy rövid bejátszás. Máskülönben ez elmarad. A munka után érdekes dolog történik, ma ugyanis már nem lehet tovább vinni a történetet, tehát üsd el az időt – mikor elhagyod a templomot a szerzetes ad egy tekercset amit ha elolvasol kapsz egy új mozgást). Érdekes módon, én nem tudtam elhagyni a Wise Men's Qr.-t akármit csináltam, de úgy olvastam, hogy máskor itt lehet hagyni a helyet. Ha kitudsz menni akkor dolgozz a kikötőben, játssz a játékteremben, egyszóval szórakozz, nézelődj, töltsd el az időt – szerintem már most kezdj el pénzt gyűjteni, mert a diszk vége felé kell majd lennie 500 $-nak, jobb már most elkezdeni összeszedni, mint később kapkodva. Este 7 után lehet bemenni a Da Yuan szállóba, ahol Shuei vár rád. Feküdj le aludni (este 8 után lehet). Másnap ismétlődik a program, reggel könyv pakolás utána viszont ha végeztél, menj be a könyvtárba és vizsgáld meg a bal felső sarkot. Ryo talál egy könyvet, ami hasznos lehet, de a polc zárva van. Indulj a templom felé, ekkor Shuei jelenik meg (ha nem jönne töltsd el a napot és próbálkozz másnap), és gizdán elkap egy levelet. Arra akarja megtanítani Ryo-t, hogy csinálja ugyanezt. A lefelé eső levelet kövesd a tekinteteddel (analóg kar) és mikor a kamera rákögelít és halk zizegést hallasz (mellesleg a levél elmosódik), nyomd meg az A-t és elkapod. Shuei meg akar bizonyosodni, hogy nem véletlenül sikerült, ezért arra kér csináld meg ezt háromszor EGYMÁS UTÁN! Tehát nem szabad hibázni, mert kezdheted elölről. Ha sikerül Shuei ad egy kulcsot, amivel végre megszerezhetjük a könyvet. Ez Lan Di titokzatos és halálos technikájáról ír pár sort, sőt láthatunk is róla egy rövid bejátszást. Közben egy lap kiesik a könyvből. Ezután ha még nem beszéltél Fangmei-vel, itt az ideje, a kertben lesz (ha beszéltél már vele eltűnik). A kertben a szerzetestől megint kapsz egy tekercset. Most este 7-ig megint szabadok vagyunk, most viszont már biztos, hogy oda mehetsz ahova akarsz. Töltsd el az időt, most is gyűjtögess egy kis pénzt. Este 7 után a szállóban lesz egy szomorú jelenet Shuei-ről (épp egy képet nézeget), de aztán reggel megint folytatódik minden. Szokás szerint Fangmei ébreszt. Most viszont a munka felénél a lány megitat egy kis teával, utána viszont melózni kell tovább. A dolog végén a szerzetestől újabb mozgást kapsz. Mikor szabad vagy, menj Green Market Qr.-be a gyakorlatozó szerzetesekhez. A lépcsőnél álló öreg új mozgást tanít nekünk, nyomogassd a B+irányt, amíg meg nem tanulod (egy dobás lesz). Sétálj vissza Wise Men's Qr.-be és nézz be a Collection Antiques boltba, majd beszélj az eladóval. Innen vedd az irány South Carmin Qr.-be a Yan Tin szállóba. Kopogj be a 101-es szobába. Ryo a mamának megmutatja a papírt. A mama felvilágosít egy-két dologról, például a papíron látott alakzat egy jel. Csészéket rak elénk rendezzük be őket a papíron látott sorrendbe (bal szélső fel, balról a harmadik le) – ezt jól jegyezd meg! Menj vissza Wise Man's Qr.-be, a templomhoz vezető lépcsőhöz. A lépcső mellett egy szemüveges öregasszony álldogál kérdezd ki. Szaladj vissza Golden Qr.-be a Pine Game Arcde-be és beszélgess el Joy-jal. Irány vissza Green Market Qr.-be a szerzetesekhez és beszélj az öreggel aki nemrég a dobást tanította. Válaszd a felső választ! Sétálj vissza Yan Tin szállóhoz ahol egy hosszú bejátszás jön a mamáról és egy dagadt állatot is lekell verni (ez könnyű lesz). A mamának megmutatjuk a parkban tanult mozgásunkat, de nem lesz elragadtatva. ő is tanít valami újat. Keresd fel Green Market Qr.-t és rajta a Heavenly Teashopot. Csevegj a kékruhás nővel és bent az asztalon rendezd be a csészéket – emlékeztek, bal szélső fel, balról a harmadik le. Nem sokára kapsz egy levelet. Diskurálj a kékruhás nővel és menj a Canton Cafe-ba. A csészéket itt is rakd sorrendbe és nemsokára jön egy harc. A B-t és az A-t kell nyomogatni! A győzelem után Lucky Charm Qr. rajta pedig az Earnest Tea Shop a cél, ugyancsak csésze rendezgetés jön. Időközben sok idő eltelt lehet, hogy legalábbis nálam ekkorra lett késő este. Ha kell aludj, de másnap megint munkával indul a nap. Amikor végzel a munkával a szerzetes barátunk egy új mozgást tanít be, nyomd a B+A-t. Folytasd a csészés kalandot. Először látogasd meg a régi szállodádat (Come Over Guest a Green Market Qr.-en) és kérdezd ki a portást. Ha nappal van itt felgyorsul az idő (közben jön egy telefon is) és este folytatódik tovább a sztori. Végül is azt mondják, hogy menj a Man Mo Bistroba a Wise Man's Qr.-n. Rendezd be a csészéket, eltelik egy kis idő, de semmi nem történik. Hagyd itt a bisztrót és látogasd meg a Man Mo parkot (balra van a bisztrótól). A fánál lesz egy titokzatos alak, röviddel ezután azonnal nyomogasd a Jobb irányt mert elakarnak bánni veled! Ezután lesz egy kisebb összecsapás, de nem vészes. Este van térj aludni, Shuei megint ott lesz veled. A reggel a szokásos (Fangmei, munka, szerzetes stb.). Néz a Lucky Charm Qr.-be és keresd meg az Earnest Tea Shop előtti Dou Jiany Dinert. Rendezd be a csészéket, és kapsz egy üzenetet. Ryo próbálja követni a hírvivőt, de az gyorsabb nála. Az üzenet lényege, hogy találkozzunk este 8-kor ebben az étteremben. Ha gondolod elütheted hasznosan az időt (gyűjts pénzt mert nem sokára kelleni fog az 500$), de ha bemész az étterembe a bal válasszal felpörgetheted az időt. Este jön a titokzatos alak, de az éttermet megtámadják. Verd le a négy furkót, de ez sajna nem segít a titokzatos segítőnkön, mert elrabolják. Ryo követi. Most egy baromi hosszú QTE jön, amiben a megfelelő gombokat kell lenyomni. A dinnyénél lesz egy gyors QTE (itt villámgyorsan be kell ütni a kombinációt), nyomd le a: Le, Le, X-et, aztán amikor csővel akar Yuen (vajon ez férfi lehet avagy nő?) leütni a Le, Jobbra, A-t. A végén Shuei segít rajtunk. Ezután az elrabolt fickó tart egy kis előadást a Heaven Gangről (ők rabolták el a táskánkat) és főnökükről Renről. Másnap lesz egy kis fecsegés Shuei-vel, aztán hagyd el Scarlet Hills-t. Wise Man's Qr.-en nem lehet átmenni, mert építkezés van, ezért vedd az irányt Lucky Charm Qr.-be ahol összefutsz Joy-jal. Innen meg se állj Worker's Pierbe. Ahogy megérkezel balra két tengerész diskurál, beszélj mind a kettővel. A Beverly Hills Wharf-ba kéne bejutni, ami a Heaven Gang rejtekhelye. A kapitány mögött van egy beugró sikátor, ott van a bejárat (néz meg egy térképet ha nem találod), ám az őr nem enged be. Más megoldás kell a bejutásra. Csevegj megint a kapitányokkal, majd keresd meg a Lai Lai Eatery-t a közelben van a Fu hol Diner mellett jobbra valahol, de bármelyik városi térképen is rajta van. Van ott bent egy zöld rucis nő, őt kérdezd mindenről, amit tud. Látogasd meg munkahelyedet, azaz Fortune's Piert. Itt álldogál valahol egy rózsaszín ruhás pali (érdekes ízlése van), csevegj vele. Beszél valami Blue Sky-ról, azt kéne megtalálni. Fordulj jobbra és sétálj előre amíg meg nem pillantod valahol jobbra a piros lépcsőt. Fent az emeleten ott lesz a Blue Sky, ami egy szoba (vagy épület?) neve. Játssz a dartozó palival, sokáig fog tartani. A játék végén azt mondja, hogy várj este 7-ig a 8-as épületnél. Menj a 8-as épülethez és felgyorsíthatod az időt (de ha akarod eltöltheted hasznosan is). Verd le a csavargókat, kettőjük elvezet Beverly Hills Wharfba. Itt újabb harc vár ránk, de ezt nem lehet megnyerni. Verj el annyi ellenfelet amennyit tudsz és tarts ki addig, amíg sötét lesz a képernyő. Másnap Wong hajóján ébredünk, aki ad egy öngyújtót, ezzel bemehetünk BHW-be. Indulj előre, fordulj jobbra, majd balra, végül fel a lépcsőn. Belső nézetből verd el az ürgéket – ahogy mész lesz még néhány véletlenszerű bunyó. A közelben találsz egy piros pólós palit, zúzd le és elköpi, hogy Cool J talán tud segíteni, és ő talán elvezet Renhez. Menj előre aztán, jobbra és megint jobbra. A hordóknál megint küzdeni kell, ezúttal térképet kapsz a helyhez. Szaladj előre aztán jobbra, itt egy nagyobb ringben bunyóznak. Ha akarsz beszállhatsz (egyszer próbáld meg), öt ütésből vagy rúgásból kell győznöd. Folytasd tovább a sétát (jobbra, majd előre) és verd el a három banditát. Az egyiket kövesd mivel elvezet Cool J-hez (ő a dagadt, aki közreműködött a táskánk elrablásánál). Az úton lehet, hogy kétszer megtámadnak, verd el őket. Cool J csak akkor segít, ha adunk neki 500$ (ugye összeszedtétek?), ha nincs gyűjtsd össze és gyere vissza. Végre eljutsz Renhez, aki elveszi a pénzed és kést nyom a torkodhoz (nyomd le a Balra, Jobbra, A kombinációt). Ezután Rentől kapsz egy térképet. Menj Fortune Pierbe és kövesd a kapott térképet, ott lesz Ren. Elvisz titkos helyre, belopózunk mind a ketten. Lesz némi harc is, Ren lever kettőt, a másik kettő Ryo-ra marad. Ha nyersz Wong és Joy ha veszítesz csak Wong jelenik meg. A dolog után kocogj a szökőkúthoz, a banda szétszéled, te szaladj valamelyik után (mindegy melyiket választod, csak ne maradj le). Kergesd addig míg ellnem kapod! Verd le aztán elvezet megint Renhez. A bejátszás után Rent kell követni, közben nyomd a megfelelő gombokat (kiírja a játék), a végén lesz egy gyors QTE itt ad be a Fel, A, Fel kombót. A teherautó tetején landolunk és a Phoenix tükör kiesik a zsebünkből, Ren pedig megnézi. Egy hosszabb bejátszás jön a hajón. Készülj mert nem sokára vége a 2-es diszknek és Hong Kongba többet nem lehet visszajönni ha ennek vége, tehát ha van még valami elintézni valód most tedd meg. Ha kész vagy irány vissza a Man Mo Templomba és Shuei visszaemlékezését nézhetjük végig. Utána harcolni kell vele (de ez csak gyakorlás). A végén új mozgást tanít. A szerzetesen kell begyakorolni, nyomd itt le egyszerre a Hátra+X+A-t, mikor jelzi a játék. Este még lesz egy búcsú Fangmei-vel aki ad egy csoport képet a barátainkról.

Ideje elbúcsúzni Hong Kong ezen részétől, mert másnap egy új helyszínen, Kowloon-ban folytatódik a sztori. Az egész csapat (Ren, Cool J, Joy, Wong stb.) ide távozik.

3-AS DISZK

Kowloon egyébként olyan, mintha a Harcosok Klubjából lépett volna ki, ugyanis minden utcasarkon folyik a bunyó, és a szurkolók is a filmet idézik! Egy hosszabb utazás és némi látványos képsor után (ez egy elég szép helyszín) megérkezel a busszal a városba, egész pontosan a Dragon St-re. Az első dolgod, hogy sétálj Cool J-hez előre, ő majd elvezet Ren titkos rejtekhelyéhez. Itt kisebb beszélgetés után kövesd Rent a Great View Buildingbe (egy ház), ami a Thousand White Qr. utcában található. Az épületben kocogj fel a másodikra (még mindig kövesd Rent) és a Great View Herbnél a pultnál csörgessd meg a csengőt (közelíts rá az L-lel). Egy bejátszás következik, végre megérkezik az öreg boltos, akinek megmutatjuk a papírunkat. A végén telefonál valakinek, ez nekem gyanús! Mikor visszakapod az irányítást, hagyd el az épületet és fordulj balra. Menj le az aluljáróba és szaladj rajta végig, majd a végén gyere fel a Dimsum Qr.-nél. Fordulj jobbra és a nagyobb tér után (ahol a képek vannak kirakva), megpillanthatod a jobb sarokban a romok mellett a Dancing Dragon Building-et – sőt az egyik sarkon ott lesz Joy motorja is, ezek szerint ő is velünk jött. A Dancing Dragon B-be érdemes benézni. Fordulj balra és beszélgess el a szmokingos félszemű őrrel, kérdezd ki mindenről amiről csak lehet! Ha jól kérdezted elkezd mutogatni az emelet felé. Tartsd meg a tanácsát és kocogj fel az emeletre, egyre feljebb és feljebb. A 3. emeleten nincs rács, itt beszélj a bajszos szemüveges őrrel. Mondd neki azt, amit az előzőnek, akkor beenged. Egy újabb lépcsősorhoz jutottál, megint kezdj el felfelé mászni, ha őrrel találkozol és megállít (mondjuk a 6. és a 7. emeletnél) mondd neki azt, amit a bajszosnak. A 7. emeleten lesz, amit keresünk. Itt egy olyan ajtót kell találnod, mellyen egy sárkány embléma díszeleg. Menj be és élvezd az újabb szereplő, a hájas óriás Togyuu bemutatkozását. Nem lesz valami jó vége a dolognak mert némi csetepaté következik. Ryo-t elkapja a dagadt és jön Ren is, de kettőjük is kevés, hogy legyőzzék a nagydarabot, pedig Ren egy jó párszor oldalba rúgja Togyuu-t. A vereség után cellába dugják Ryo-t és Rent is, ráadásul még össze is bilincselnek minket. Három napot töltünk hűvösben, míg Ren kieszel egy szökési tervet. Mikor bejön az őr a QTE alatt nyomd meg gyorsan az X-et majd az A-t. Következik a menekülés, csak a megfelelő irányokat és gombokat kell nyomkodni. Ki kell nyitni majd egy ajtót is (QTE), itt nyomkodd a Fel irányt majd A-t, mindezt villámgyorsan. Az éjszakát itt töltjük, rejtőzködve a tetőn, közben Ryo mesél Rannek Lan Di-ról meg a Phoenix tükörről. Másnap megint akciódús jelenetek következnek. Először a liftnél mikor megjelenik Yuan jön egy QTE nyomd meg a Le, Fel, A-t villámgyorsan, hogy kivédd a kést és elintézd - baromi jó ez a jelenet! Jó kis páros így együtt Ryo és Ren. Rögtön ez után megjelenik Togyuu, így Ryo-nak és Rennek menekülnie kell. Sajnos zsákutcába, így kénytelenek vagyunk leugrani – a QTE alatt a Fel, Fel A-t benyomására számíts. Így végre megmenekülünk. Visszajutunk Ren rejtekhelyére, ahol Wong leszedi a bilincset. Ren morcosan távozik, de Ryo

követi. Kint az utcán jön egy kisebb jelenet Joy-jal. Ezután kövesd megint Rent a Great View Herbs-be. A barátunk megpuhítja a pultost, de hát megérdemli, mivel neki köszönhetjük, hogy elkaptak - emlékeztek a telefonra! Menj ki a házból, és keresd meg a Dimsum Qr.-t (tudod balra aluljáró és arra van). Az utcában egy kávéházat kell felkeresni, a neve Tea Break Buliding, rögtön ott lesz jobbra. Kint ül Joy, de vele most ne törődj, inkább nyiss be a házba. Használd a liftet és vitesd fel magad a 9. emeletre. Itt keresd meg a 902-es szobát. Kapcsold fel a villanyt az ajtó melletti kapcsolóval. Az egyik doboz mellett találsz egy vödröt a tetején egy dobozzal. Közelíts rá a dobozra és szedd le a vödörről. Tele lesz kazettával, amit Ryo visszavisz Rennek. Egy hosszabb bejátszás jön, melyben meghallgatjuk a kazikat. Marad a végén egy utolsó, ezt a megfelelő helyre kell tekerni, és utána meghallgatni. Tekerd a szalagot kb. 590 másodperchez (figyeld a lejátszón a számlálót) és játszd le – egy nagyobb süvítéssel indul a felvétel. A dolog után kocogj a Thousand White Qr. felé itt találsz egy zenészt. Miután az egyik megszólított, beszélj vele egy párszor. Utána menj Stand Qr-be (itt fogtak el a Dancing Dragonban), és keresd meg a Moon Child Buildinget. Az épületben balra láthatsz egy nőt narancssárgában akivel csevegj egy kicsit. Fordulj jobbra, a lift előtt, a pult és az asztal között is találsz egy nőt, őt is kérdezd ki (bal válasz). Menj a lifthez és fel a 8. emeletre. Egy kislányt kell megtalálnod az ajtónál, kérdezd ki. Lépj be az ajtón (Moon Child Orphanage) ahol Ren vár rád. Beszélj vele, majd a sráccal is aki a széken áll. Ryo odaadja neki az Afterburner mini játéktermi masinát. A beszélgetés közben az alsó választ mond a gyereknek, aki elvisz a tanárához. Mielőtt távoznál csevegj még a tanárral egyet. Liftezz le az elsőre és beszélj megint (kétszer is) a nővel az asztal és a pult között. Látogasd meg a Dimsum Qr.-t és keresd meg rajta a Three Birds Building-et (sok-sok madár ketrec van felaggatva az épületre). Itt gyakran mind a két liftet használni kell, mert nem mindegyik visz a kívánt emeletre. Meg se állj a 6. emeletig. A szoba végén lesz a bolt előtt egy nő kék színben (a Nature's Beauties Bird Shop előtt), tőle érdeklődj. Ha befejezte a mondanivalóját, menj fel a 9.-re. Kocogj előre és kérdezd ki a fazont a lift előtt. Miután elmondta amit akartunk tőle, menj le a 7.-re, majd onnan a másik lifttel a tetőre (R). Kérdezd a Nine Bird Shop eladóját (pirosban) és kérd, hogy teljen el gyorsan az idő (bal válasz). Este 7-kor folytatjuk tovább, amikor megérkezik Ren, majd Yuan is. Most egy jó darabig követjük Yuant. Beszállunk a liftbe, igaz Rennek kicsit nehezebben megy a dolog. Mikor megkapod az irányítást tovább kövesd Yuant az újabb lifthez, csak óvatosan és lassan nehogy utolérd! Menj le az elsőre és maradj mögötte, de csak szép nyugodtan. Elhagyja az épületet, de te csak kövesd tovább tisztes távolból. Egészen a Thousand White Building-ig kell utána kullogni. Az épületben egy kisebb jelenet jön majd egy QTE (Yuan gyorsan megfordul), ezalatt nyomjatok Balra irányt. Újra az utcán vagytok, kövessétek tovább. A Cafe Annánál egy rövid bejátszás jön, aztán Yuan odébb áll a Moon Child Building-be, menjetek utána. Az épületben mikor elkezd feléd sétálni jön egy QTE, nyomd a Le, Y-t. Sétálj mögötte a lifthez és menj fel a 4.-re. Itt van Yuan szobája, követve őt menj oda. Ryo és Ren egy pénz érmével döntik el (válasz fej vagy írás közül) ki kopogjon be – úgy vettem észre, hogy mindig Ryo győz! Ezután kopogj és mikor nyílik az ajtó nyomd be a QTE alatt a Bal, Jobb, A-t, nagyon gyorsan. A szobájában menj a paravánhoz, ott lesz a foglyul ejtett segítőnk (emlékeztek ugye, vele találkoztunk, amikor a csészéket igazgattuk). Közben valaki érkezik (elég hangosan, valószínű Togyuu az) ezért Ren betanítja a madarat, hogy mondja: "A ruhásszekrényben vannak". Gyorsan bújj a kanapé mögé, mint Ren. Togyuu érkezik és beveszi a madaras trükköt (valljuk meg ez ötletes volt!). A szekrénynél a QTE alatt nyomj Fel, A-t, majd zárd be a szekrényt a jobbra iránnyal. Szerencsére eltudunk menekülni és másnap folytatódik a sztori. A csészés ürge kicsit rosszul van, ám rövid betegeskedés után kapsz egy különleges kulcsot. Keresd fel a Thousand White Qr.-t és fordulj balra, mert ott van valahol egy Ghost Hall Building nevű hely – itt ketten verekednek (amikor Yuant követted már jártál itt) egy kisebb közönség előtt. Az elhagyatott épületben fel kellene jutni a 10. emeletre. A dolog nem olyan egyszerű, mint az elsőre tűnik. A lifttel először menj a 3.-ra, majd onnan (lépcsőn) a 4.-re. Fordulj jobbra és szaladj a romos szakadékhoz. Innen lesz gázosabb a dolog, mert Ryo-val hatalmas szakadékokon kell átszlalomozni. Az irány gombokkal lehet az egyensúlyodat megtartani. Nehéz rész (bár volt már hasonló, mikor Rent üldözted), és ha elrontod kezdheted az egészet elölről! Ha átjutsz egy szakaszon mindig ments! Remélhetőleg sikeresen átmész, utána baktass fel (a közelben van a lépcső) a 7.-re majd egyensúlyozva juss át a túloldalra. Fel a 8.-ra, ahol tedd ugyanazt, mint a 7.-en. Innen már mehetsz a 10.-re. Üröm az örömben, hogy megint egyensúlyozgatni kell. A felénél végre megpillantjuk a végcélt, egy ajtót vörös csillaggal az ablakán. Egyébként itt az első ugrásnál már nyomogatni kell a jobb irányt a joy-on, meg egyébként is az utolsó, már nagyon nehéz lesz! Ments is egyet megint! A folyosó végén az ajtónál újra megjelenik Ren. Hőseink belépnek a Five Star Corp irodájába (vörös csillagos szoba). Meg kell találni néhány kulcsot. Először vizsgáld meg a szemben lévő asztalt, ott lesz rajta egy sárga kulcs, amit tegyél el. Nyisd ki a szobortól jobbra fekvő szekrényt (közelíts rá), lesz benne egy kulcs a ruha alatt. Keresd meg a sarokban a teknőspáncélokat és a legnagyobbat emeld fel, alatta van egy kulcs. Sétálj a kis asztalhoz, ott az egyik fiókban is találsz egyet. A Buddha szoborral szemben a felső polcon a legnagyobb vázában is lesz egy. Még kettő van. Egy a Buddha szobortól balra a könyves polc tetején a nagy vázában. Az utolsó pedig a nagyobb asztal felett van, lekell venni a japán feliratot a falról. Vizsgáld meg a Buddha szobrot, a feladat, meghatározott kulcsokat a szájába, a két szemébe és a homlokába dugni. Ez utóbbiba kell a barnás színű. A kékes színű a (szemből nézve!!) a jobb szemébe való, a narancssárga (Főnix madár van rajta) kell a szájába, és végül a tigrises kulcs a bal szemébe. A kulcsok hatására hamarosan kinyílik egy titkos ajtó! Bent egy öreget találunk, de sajnos nemsokára megjelenik Togyuu és bandája. Ren kiugrik az ablakon, Ryo-t meg Togyuu dobja ki, még szerencse, hogy lent egy kifeszített ponyva felfog minket. Örömre nem sok idő van, mivel azonnal megtámad minket 4 ember. Kezdd el leverni őket, ám győzni sajna nem lehet, mert megjelenik Togyuu és ő már szó szerint túl nagy ellenfél nekünk, nem lehet megsebezni. Ennek ellenére tartsatok ki (térjetek ki az ütések elöl az Y-nal, vigyázzatok, ne verjenek el) ameddig csak lehet, mert a végén majd Shuei jön a segítségünkre! A kisebb ellenfelekkel végezhettek. A végén tehát Shuei jön ám Ryo akkora maflást kap Togyuu-tól, hogy csak három nap múlva kell fel egy templomban, itt lesz Shuei is. A hosszabb jelenet után Wong vár ránk a templom előtt és visszavisz Ren rejtekhelyére, ahol újabb beszélgetés következik Lan Di-ról. Ezután a Yellow Head Building-be kéne menned, ami egy nagy építmény. Mikor Thousand White Qr.-ben lemész az aluljáróba és Dimsum Qr.-nél feljössz, rögtön szembe lesz az épület. Előtte két őrt találsz akik megállítják Ryo-t. Járd körbe a házat és próbáld meg kinyitni a három ajtót ami rajta van, ám mindegyiknél őrök várnak. Fontos megemlíteni, hogy a többi bejárat más-más utcákban és kerületekben lesz. Az első Dimsum Qr-ben, a második Thousand White Qr.-ben, míg az utolsó Stand Qr.-ben. Az utolsó ajtónál megjelenik Ren is. Sétálj vissza Dimsum Qr.-be és keresd meg a Nihao Teahouse-t. Az egyik asztalon ismerős dolgot pillantunk meg, néhány csészét. Igen, megint be kell rendezni őket a régi ismerős sorrendbe. Hamarosan egy üzenetet kapunk, melynek lényege, hogy menj a Moon Child Buildingbe (Stand Qr.), az 503-as szobába. Ne gondolkozz sokat, hanem már szaladj is. Az 503-as szobában (5. emelet), egy ürge vár rád akivel bunyó lesz, de nem tudsz győzni. Utána a sötétben új mozgást tanít az öreg. A lényege, hogy amikor kiugrik nyomd a megfelelő irányba (tehát felé) a joy-t és az X-et. Az öreg végre feloltja a villanyt, magyaráz valamit Lan Di-ről, majd ad egy fotót, amin egy piros ruhása férfi díszeleg. Őt kell most megtalálni. Egész pontosan Star Gazing Pointban van, itt még nem jártál ha minden igaz. Eljött az idő felkeresni! A szökőkúttól nem messze találod, egy aluljáróból nyílik, de ha figyeled a táblákat nem tévesztheted el. Itt aztán folyik keményen a harc! Próbálj meg te is beszállni, mivel ott van a tömegben a piros ruhás. Ahhoz viszont pénz kell, legalább 10$. Ha nincs, menj Thunder House-ba (Dimsum Qr.-ben a képek után van egy lejáró onnan nyílik) és helyettesítsd az egyik árust. Nyerj neki pénzt a játékkal és ad majd fizetést! Visszatérve a lényegre, verd el az ellenfeledet 1 perc alatt! Közben a piros ruhás távozik. Menj vissza Stand Qr. be. Van itt valahol egy Small Dragon Garden nevű kert, azt keresd meg – a Blue Dragon Garden mellett találod a szökőkútnál a kóla automata mellett. Bent megint ott lesz a piros ruhás, kápráztasd el azaz bunyózz egyet. A nehézsége abban rejlik ennek a harcnak, hogy az ellenfeled mindent kivéd, ha viszont egyszer eltalálod győzöl! Mikor támadni készül, akkor rúgd vagy üsd meg. Győzelem után a piros ruhás megint távozik. A Thousand White Qr.-n is vannak küzdők, nevezz be. Nyomj egy X+irányt az ellenfélre, aztán mikor kiírja a játék nyomd meg a B-t, így elkaphatod, és innen már csak el kell dobni. Ezután a piros ruhás azt mondja, hogy találkozzatok a Dragon St.-n, este 7-kor. A bal opcióval egyből oda mehetsz, utána pedig felgyorsíthatod az időt (csak akkor, ha még nem múlt el 7 óra), ha épp nincs mivel eltölteni (megint kezdj el pénzt szerezni. Menj Ren rejtekhelye felé és megjelenik a titokzatos alak majd ad három képet. Ezeket az embereket kéne most megtalálni és egy barátságos bunyó keretében elverni! Kocogj a Thousand White Qr.-es utcai harchoz (Former Barracks) és mutasd meg a képeket a dagadt kopasz embernek. Megint itt az ideje pénzt gyűjteni ha esetleg kevés lenne, mert hamarosan szükség lesz 500$-ra. Ments és játssz játékokat (mondjuk a kockajátékot, mert most már fel lehet rakni 100$-t, csak ments előtte!), bunyózz. Ha megvan a pénz folytasd a történetet. Vedd az irányt Dimsum Qr. felé és a Nihao Teahouse mellett meg kell találnod egy másik kávézót, a Tea Break Building-et, ez bent van az Everyone's Restaurant-ban. A kávézóba néz körül. Az egyik ajtó előtt áll egy félmeztelen pali, próbálj meg elmenni mellette. Miután feltartoztatott, kérdezd ki a képekről és lassan kezd megtörni, mert 500 $-ért beenged minket. Add neki a pénzt (ha nincs gyűjtsd össze a fentebb említett kockajátékkal), majd bent kezdj el keresgélni, mert az egyik szobában az emelvényen lehet játszani az Afterburner 2-vel!! Ha kijátszottad magad, kocogj fel a 4. emeletre, majd onnan menj le a lifttel a B1-es szintre. Baktass le a lépcsőn a küzdőkhöz és szállj be a harcba. Amikor elindul a bejátszás, engem a zene baromira emlékeztetett a Harcosok Klubjára, meg a hely hangulata is (tudjátok, egy eldugott sötét alaksor tele extázisba esett szurkolóval). Verd el a néger srácot (ő van az egyik képen) két menetben (akkor is győzöl, ha kiesik a ringből), sokat nyomkodd az Y-t meg az ütést. A győzelem után kapsz 1000$. Egyébként itt is feltűnik a piros ruhás hapi. Ne kezdj ám el költekezni, a pénz másra kell! Menj Blue Dragon Garden-be (Small Dragon Garden mellett van, emlékeztek a szökőkútnál). A bejáratnál álló ürge csak akkor enged be ha, adsz neki 1000$ (micsoda szerencse, pont van nálunk annyi!). Beszélj vele egy párszor, mutasd meg neki a felső képet és utána kéri a pénzt. Egy újabb küzdőtér előtt vagy, nevezz be (rögtön utána megjön Ren is aki kóstolgatja kicsit a motorost), és újabb harc vár rád a fényképen látható motorossal. Két menet úgy mint az előbb, csak vigyáz ha elkap és megpörget véged! Sokat nyomogasd az Y-t és az ütéseket! A győzelem után a piros ruhás ürge megint távozik, mi kapunk 2000$, és már csak egy maradt a fényképen látott emberek közül. Keresgélj a szökőkút körül, egész pontosan a Star Gazing Point mellett. Itt van egy Black Heaven Building nevű épület, ami következő harcunk színhelye lesz. Először liftezz föl a 11. emeletre, majd onnan sétálj a lépcsőn a 12.-re. Itt keresd meg a piros rácsot és menj a romos részhez. A bent a piros lépcső mellett álló emberrel csináld azt amit az előzőekkel – fénykép, kérdezősködés, végül pénz, 2000 $ kell neki. Vágtass le a lépcsőn a küzdőkhöz és megint nevezz. Most egy nővel kell megküzdeni - a bébi kicsit kegyetlen, bár kétségtelen, hogy szexi. Továbbra is nyomkodd az Y-t és az ütést. A különbség, hogy a végén lesz egy QTE, gyorsan ad be a Balra, B kombinációt!! Győztél, bár a lány bajba kerül, de végül Ryo megmenti. Kapsz 3000$-t! Menj fölfelé a lépcsőkön, hamarosan találkozol a piros ruhással, aki újabb találkát kér. Add meg a bal választ és rögtön a Dragon St-re "teleportálsz". Ott pörgesd meg az időt ismét a bal válasszal és keresd meg a piros ruhást. Egy hosszabb bejátszás jön, a végén kapsz egy térképet a Thousand White Building B1-es emeletéhez - holnapután mehetsz oda. Ezután egy újabb bejátszás jön Ren, Joy, Wong, meg a többiek főszereplésével. Másnap Joy ébreszt (általában) és rögtön kérheted az idő felgyorsítását – megint a bal válasz, de gondolod, dolgozhatsz, játszhatsz szóval hasznosan is eltöltheted az idődet. Feküdj le megint aludni, másnap már indulhatsz Thousand White Buildingbe – készülj egy mocskosul hosszú túrára az épületben!! Egyébként most élvezzétek ki a játék minden porcikáját, tehát a munkát, a játékot, és a szabadságot, mert amint belépsz az épületbe már a történetet kell követned a sztori végéig! Tehát, ha felkészültél és készen állsz csak akkor menj Thousand White Buildingbe. A biztonság kedvéért azért hagyj itt a 3-as diszken egy mentett állást. Ha úgy döntöttél, hogy folytatod a kalandot, lépj be az épületbe. A lépcsőn kocogj fel a 3.-ra, majd onnan a lifttel a B1-es földszintre. Itt vedd elő a térképet és kövesd azt – arra hívnám fel a figyelmeteket, hogy a térkép fejjel lefelé van! Egy piros ajtóhoz jutottál és kérj idő gyorsítást (bal válasz). Este a piros ruhás megérkezik, de jön Ren is, aki kicsit leápolja. Szaladj be a csatornába (itt a vízről tükröződő fények rohadt jól néznek ki, le a kalappal a Dreamcast előtt!!) és tartsd az irányt, amíg ellnem érsz egy kaput. Zárva lesz, de szerencsére Wong kinyitja. Menj fel a lépcsőn és kezd el megvizsgálni a lifteket, egyik se működik. Keresd meg a felfelé vezető lépcsőt, és menj fel (2F). Innen menj fel az F2-es emeletre. Némi közjáték jön, aztán néhány saroknál be kell nyomni pár gombkombinációt, de tartsd az irányt felfelé. A 3.-on két gyors QTE lesz, az elsőnél add be: Balra, B, a másodiknál Balra, B, A kombót. A 4.-en három harc lesz, az elsőnél A, Fel, A. A másodiknál, A, Bal, X,. A harmadiknál, X, Jobbra, Jobbra X. Az 5.-en a dobozoknál jön egy bejátszás, úgy mint Yuennél, pénz érmét dobunk fel, hogy ki kopogjon. Végül megint mi lendülünk akcióba és bent nekünk kell lezúzni a palikat, de nagyon könnyű lesz. Sétálj fel a 6.-ra és egy feladat jön. Meghibásodik a lámpa és mikor nem ég akkor menj el a ládák között. Ha nem sikerül harc jön. Ezt még el kell játszani vagy háromszor. Ha sikerül átmenned, végre eléred a 7. emeletet, ott keresd meg a feljáró lépcsőt - bizonyos helyekre nem lehet menni úgyhogy könnyű lesz. Az utolsónál mikor megnézed a banditák rádió üzenetet kapnak, hogy menjenek a 8.-ra. Te se habozz sokat, kocogj fel a 8.-ra, majd rögtön a 9.-re. Itt egy hosszabb akció rész jön a következő gombokat kell benyomni villámgyorsan a gyors QTE alatt az: első akadálynál Fel, A. A másodiknál Jobbra, A. A harmadiknál Balra, Fel, A. Végül az utolsónál Le, Fel, A. Most már felmehetsz a 10.-re. Menj át a legnagyobb szobán és onnan a lépcsőről fel a 11.-re majd rögtön a 12.-re. A legnagyobb szoba romos, megint deszkákon kell egyensúlyozni. Kocogj tovább és Ryo meg Ren kettéválik. Fordulj balra és le kell verni néhány rosszfiút. Ehhez a megfelelő gombokat kell benyomni. A végén add be a QTE alatt gyorsan a Fel, A-t és mehetsz tovább, ráadásul Ren is megérkezik. Keresd meg a feljáró lépcsőt és meg se állj a 13. emeletre. Menj át a szokásos nagy szobán, de csak egy bizonyos irányból tudod megközelíteni. Időközben Togyuu is megérkezik, komolyan mondom már csak ő hiányzott! Óvatosan, de gyorsan egyensúlyozz át a palánkon. Ren elrúgja azt, így Togyuu hoppon marad. A 14. emeleten váratlanul belebotlunk Yuanba, aki nekünk jön egy láncfűrésszel. Verd le a megfelelő gombokkal a támadókat majd JOBBRA fuss Ren után, aztán újabb figurákat kell elintézni. A végén ad be a Jobbra, A kombót és megállíthatod a már őrült Yuant. A 15.-en félúton megint nem lesz nyugtod, mert Togyuu kezd el üldözni. Megint pontosan kell lenyomni a gombokat. A végén a QTE alatt ad be gyorsan: Le, Y és Togyuu lezuhan. Ha elrontod harcolnod kell két ellenféllel. A 16.-on Yuan megint előkerül a láncfűrészével és kergetni kezd, nyomogassd a helyes gombokat. Két QTE jön: elsőnél Jobb, A, míg a másodiknál Balra, X és lerázzuk az őrült nőt(?). Persze a 17.-en újra jön a feladat a szokásos azaz irányokat és gombokat kell helyesen lenyomni. Legyetek pontosak mert egy hiba és Ryo-t lefejezi a láncfűrész. Egyéként a kardozás tök jól néz ki. Hamarosan újabb gyors QTE jön, ebben nyomd a Le, A-t. Most meg kell küzdeni Yuannel, majd Ren közreműködésével leszereljük végre. Ren itt marad a 17.-en és megkapjuk a rádióját, míg felaprít néhány támadót. Ryo egyedül folytatja. Az emelet vége felé hallhatjuk amint rádión szólnak, hogy 6 perc múlva megtámadnak minket. A liftek mellett van egy ajtó, nyiss be és verd el a bent ülő palikat, az öltönyös lesz a keményebb. Nyisd ki a falon a kis szekrényt és tedd zsebre a kulcsokat. Lépj ki és vizsgáld meg jobbra az irányítópanelt (EV van ráírva és pirosan világít). A kilences kulccsal lehet kinyitni a szekrényt – a dobozon egy római számmal írt IX-es volt. Nyomd be a bal szélső gombot és hívd le a bal szélen látható liftet. Néhány öltönyös támad rád. Na ez kemény küzdelem lesz, mert piszok sokan vannak. Trükközz sokat az Y-nal. A győzelem után a lifttel menj le a B1-es szintre. Balra találod megint a panelt, nyisd ki a 10-es kulccsal és aktiváld a hozzád legközelebbre lévő liftet (a harmadik gombot nyomd be). A lifttel menj le a B3-ra, ott lesz a ketrecben két bunyózó alak – az egyik igen figyelemre méltóan néz ki! Kocogj le a lépcsőn és megpillantod Joy-t. Öltönyösük vesznek körül, de a furcsa ruhájú alak megakar veled küzdeni. Készülj mert durva lesz. Próbálj meg az Y-nal minél többször kitérni és megütni amennyiszer csak lehet, a rúgásokat és az elkapásokat felejtsd el! Mikor kevés az energiája jön egy gyors QTE, nyomd be a Le, X kombinációt és Bruce Lee módjára elintézed. Vagyis hát az első menetre, mert utána újabb jön!! Most még keményebbé válik! A végén újabb gyors QTE-t kell beadni (Balra, Balra, B). Persze talpra áll harmadszorra is, ám ekkora már csak a megfelelő gombokat kell nyomni a végén, ez pedig a Le, X, Fel, A kombó. Most már szabadon elmehetünk Joy-jal együtt. A liftbe kerülünk, ahol elindulunk a 40. emeletre, közben Joy és Ryo beszélgetnek. Érkezés után Ren jelentkezik rádión. Nyisd ki a nagy ajtót és öltönyösök támadnak ránk. Egy újabb kemény ütközet jön. Arra figyelj, hogy ne vegyenek körül. Menj ki az ajtón amit mutat az öltönyös és lesz néhány újabb küzdelem, a következő gombokat kell nyomni: Y, B, X, Fel, X. Végre felérünk a tetőre ahol a helikopteren lelógó létrán megpillantunk valakit, akit már régen nem láttunk, valakit, aki megölte apánkat! IGEN! Lan Di-t. Éppen távozni készül, de megpillantja Ryo-t! Togyuu is megérkezik Wonggal a kezében, ám szerencsére a fiú kivágja magát. Ren végez az öltönyösökkel, ránk meg marad a piszkos munka, le kell verni Togyuu-t. Térj ki a támadási elöl (Y) és üsd keményen (rúgást inkább ne használj). Közben Lan Di itt köröz körülöttünk egy pár méterre, miatta kezdtük meg a kalandunkat és most itt van! A győzelem után még nincs vége, ugyanis be kell adni néhány kombót, hogy kitérjünk előle, ezekre számítsatok: Bal, Y, aztán Bal, Bal, Y, utána Le, Bal, Fel, Y. Az utolsó, amit Shuei megtanított, tehát Jobbra, X+A egyszerre! Ezután végre legyőzzük a dagadtat, ám Lan Di elszökik. Az öreg szemüveges tolókocsis fószer Ren rejtekhelyén hosszabb monológba kezd Lan Diról és a Phoenix tükörről. Visszatérünk Hong Kongba, Man Mo templomba. Shuei éppen gyakorol. Nézd végig a hosszú jelenetet, majd a szerzetes ad egy új mozgást tartalmazó tekercset, Shuei pedig egy Ying-Yang embléma felét. Ryo következő útja Guilin-ba vezet és ezzel vége a 3-as diszknek.

4-ES DISZK

Ez a diszk már elég rövid lesz és nincs is akkora szabadságunk, mint az előző diszkeken.

Egy hajóval érkezel meg Guilinba, egész pontosan Langhuishanba. Egyébként talán ez a leggyönyörűbb helyszín a Shenmue 2-ben, mivel szakítva a hagyományokkal nem nagy ipari város, hanem egy csendes zöldben gazdag falu. A stégtől nem messze jobbra beszélj az első halkereskedővel, aki útba igazít. Kövesd a hosszú ösvényt Green Field-ba. Itt se állj meg sokáig, hanem keresd meg Yingshuihe-t – haladj előre az ösvényen. Sajnos az időjárás nem kedvez, mert elered az eső, így Ryo beszalad a Muddy Streambe. Ryo megpillant egy fuldokló állatot, amit éppen egy lány szalad utána. A lány beleugrik a vízbe, míg Ryo utána. A dolognak nem lesz jó vége mind a kettőnket elragadnak a hullámok. Kicsit később mind a hárman (az állattal együtt) a Riverside-on ébrednek. Követjük a lányt akinek egyébként Shenhua a neve – Ryo álmodott róla az első részben! Az úton kérdezd ki mindenről, amiről csak lehet, hosszú séta lesz, melynek végén eléred Deep Green Way-t. Shenhua szaladni kezd mi meg utána. Néhány akadályt kell kikerülni, vagy átugrani a szokásos gombnyomkodó módszerrel, könnyű lesz. Félúton egy gyönyörű tónál beszélgetnek kicsit hőseink, aztán folytatódik a futás az akadálypályán. Eljutunk Cragbe ahonnan sétálva egy barlangba kötünk ki. Látunk egy repülő sast, újabb gyönyörű grafikával, a folyó szerintem fantasztikus. Kicsit hideg lett, ezért Ryo tüzet akar gyújtani az öngyújtójával. Shenhua azt tanácsolja, gyűjtsünk egy kis fát, mert a meglévő kevés lesz. Kapcsolj belső nézetbe (R), majd ha fadarabot látsz közelíts rá az L-lel és vedd fel az X-szel. Ha eleget gyűjtöttél (már nem fér több a kezedbe) vidd a fát Shenhuának. Gyűjts össze még egy adagot, hiába kell! az anyag. A tűznél a felső választ add meg és Ryo megmutatja a képet Man Mo Templomról meg a barátairól. Ezután add meg a jobb választ, hogy kiderítsd hány éves Shenhua. Egész pontosan 16. Ezután a csaj megkérdezi, hogy ki a legjobb barátod otthon, az ő képét fogjuk megmutatni – én Nozomit választottam. Aki a legjobban tetszett a Shenmue 1-ben azt válaszd. A beszélgetés folytatódik (jó sokáig), közben mondj neki azt ami jól esik, A barátkozást megszakítja, hogy Ryo megéhezik és korogni kezd a gyomra. Shenhua elalszik, ám miközben Ryo gyakorol felébred, ekkor beszélj vele. Pár órával később Shenhua énekelni kezd, erre meg Ryo ébred fel – a dal gyönyörű! Másnap kövesd Shenhuát a zsákutcáig, addig beszélgess a lánnyal. Mivel nem tudsz tovább menni, kocogj vissza az elágazáshoz és fordulj balra az eddig felfedezetlen ösvény felé. A következő elágazásnál fordulj balra, aztán jobbra, végül balra. Kellj át a kicsi hídon, és egy vízeséshez jutsz egy szép folyóval. Ezen most át kéne kelni, a QTE alatt nyomd a Bal, Jobb, A-t. Szaladj tovább előre, és újabb köveken kell át libbeni, ezúttal a Bal, Jobb, A, Jobb, Bal a nyerő kombináció. Sétálj tovább, és az elágazásnál menj balra. A következőnél akármelyik irányt választhatod, ugyanoda jutsz. A bejátszás után kövesd megint Shenhuát (kérdezgesd mindenről) és az út végén ad meg neki a jobb választ. Egy hatalmas fához érkezünk majd folytatjuk a sétát. A folyó mellett egy óriási kidőlt fa állja el az utat. Visszamentek az előző elágazáshoz, és elindultok a másik úton. A következő elágazásnál fordulj jobbra (Shenhua szed egy kis virágot menetközben), majd az azután következőeken balra, jobbra, jobbra, jobbra. Az utolsó elágazás után egy sziklás helyre érkezünk, ez a Rocky Area. Na ezután kissé bekeményít a játék, mert egyensúlyozni kell megint a Bal, Jobb irányokkal. Ha elrontod kezdheted az EGÉSZ helyszínt elölről, tehát ne hibázz - aranyos, hogy menteni sem lehet a hidak között. Egyébként ha szép lassan sétálsz (a futást felejtsd el, ugyan lehet használni de veszélyes) és nem mész a szélekhez túl közel Ryo nem fog megszédülni, csak ezt nehéz megcsinálni. A vége különösen keskeny, vigyázz! Ezután egy QTE alatt át kell ugrani a túloldalra, itt nyomd a Fel, Fel, A gombokat. Mikor visszakapod a kezelést az elágazásnál fordulj jobbra. A szobor után kövesd és kérdezgesd Shenhuát. Egy újabb elágazáshoz érünk menj jobbra, tehát a jobb választ add meg a lánynak. Folytasd az utat mint eddig. Egy újabb sziklás részhez érkezel (újra add meg a jobb választ), de most nyugodtan követheted a csajt, mert nem lehet leesni. Lassan megérkezel Shenhua házához. A kertben egy fa magasodik, aminek Shenmue a neve (gyönyörű grafikája van ennek a résznek is) – lesz róla egy visszaemlékezés. A házban Ryo és Shenhua csevegnek egy ital mellett, ekkor beszélhetsz a házadban lakó emberekről. Ha Iwao-t választod, láthatsz egy kis visszaemlékezést a Shenmue 1-ből. Ezután egy hosszú párbeszéd jön, kérdezd amiről csak akarod. Amikor irányítasz ments és sétálj a konyhába. Nyomd, hogy teljen el az idő vacsoráig. A kaja után menj át a másik szobába, a hálóba. A sarokban nézd meg a papirost és a két tükörről. Nahát ez érdekes, hogy kerül ez ide? Shenhua is betoppan és beszél egy kicsit a kezében a Phoenix tükörről. A következő napon, menj át a konyhába és pörgesd meg az időt délelőtt 10-ig. A Cloud Bird Trail-nál séta közben kövesd Shenhuát és beszélj neki Lan Di-ról, meg a tükrökről. Megérkezünk egy barlang szájához. Továbbra is kövesd a lányt végig a barlangon, a legvégén egy ajtóhoz kell jutnod. E mögött a vizeseknél sétálj át az ösvényen a tágasabb térig. Az asztalon egy levél és egy kard díszeleg. Shenhua elolvassa a levelet, Ryo pedig felveszi a kardot. Kocogj fel az emelvényre és tedd a (az egyébként nagyon királyul kinéző) kardot a helyére. Shenhua segít! Előjön egy újabb emelvény amire helyezd rá a Phoenix tükröt. Rövid bejátszás jön és véget ér a Shenmue 2, legalábbis a játék, mert a történetnek még nincs vége. Biztatóan zárul a játék, mert a záró mondata a következő: "The story goes on..." azaz a "Történet folytatódik..."! Reménykedjünk, hogy mihamarabb!

TITOK

Mikor végigviszed játékot ments ki egy állást, majd azt töltsd be a Shenmue Collection menüben. Megnézhetsz egy titkos videót amikor a Shenmue (mindkét rész), még Saturn játék volt! Ez nagyon érdekes, meglepő, hogy a Saturnból milyen igényes grafikát hoztak ki, még a legtöbb PlayStation játékát is felülmúlja. Bár azért örülök, hogy végül Dreamcastra jelent meg, mert összehasonlíthatatlanul szebb a Saturn változatnál.

Veres Miki


grand theft auto III
PlayStation 2


Dreamcast



F1 2001

PALIK LACI IS EZZEL JÁTSZIK!

Emlékszem, mikor közel egy éve megvettem a gépemet az egyetlen F1 szimulátor volt az, amit megvásárlása érdemesnek tartottam mellé. Mint első generációs program, az akkori EA Sports termék mai szemmel nézve közepes volt nagyon, viszont a PS pixel világához szokott szemeimnek gyönyörűséget nyújtott. Talán ez az első élmény okozta nosztalgia miatt vártam sokáig a cég következő F1 versenyét, ráadásul a közben megjelent két másik szimulátor valamiért nem volt 100%-os számomra. És itt van! A csapat mondjuk adhatott volna valami másik nevet vagy alcímet a művének, de végül is nem ez a lényeg, a lényeg ugyanis az intrón túl kezdődik.

Ezt rögvest észrevenni a játékmódoknál, mikor is hiába ugranánk fejest lelkesen a Grand Prix gyönyöreibe a Challenge Mode teljesítése nélkül. Hát igen, mióta a GT bevezette a jogosítvány megszerzését az autóversenyek száguldozni kívánó lovagjai megfékezésére, új szabványt teremtett. Nem baj, a türelmetleneknek itt a Quick Race arcade megvalósítása, bemelegítésnek és első randinak megfelel. Oh, alapból csak pár pálya, a többit unlockolni kell. Nagyszerű, hisz végül is az ilyen kihívások tesznek egy játékot érdekessé. Oké. Pálya és driver választás (nem mondom meg kit, mert a Scumi rajongók megvernek), és most jön az első nagyon kellemes meglepi, a rendkívül gyors töltés. Esküszöm, mintha winchesterről olvasná az adatokat. Nem semmi, akárhogy is csinálták ügyesek voltak. Egy kis Ridge Racer beütés a kocsi előtt ácsorgó forra, de másfél óra játék után sem találni számottevő hibát. Zászlókat lengető tömeg a lelátókon, realisztikus fák és épületek, valóban megnyerő, és úgy találom ez a legszebb F1 jelen pillanatban. Ezt csak megerősítette bennem az eső, ami folyik le a kamerán de nem ez a lényeg, hanem a tócsákban tükröződő kocsik látványa. Tiszta GT3, kivéve hogy csak az autók látszanak a pocsolyákban a környezet nem, viszont itt 22 van belőlük az ottani néggyel szemben. Direkt próbáltam esőben minél nagyobb tömegbe kerülni és lassulásra bírni a grafikai motort, de nem jött össze. Ettől még lehet másik pályán vagy szituációban, de azt tartsuk szem előtt, nehogy a







más leány képében aztán start. Kigúvadó szemem rángatást keres vagy bármi akadozást, mikor a 22 rakéta nekiindul, de a táj egyenletes és gyors sebességgel rohan el mellettem. Újabb strigula a pozitívumok mellé, ez egyre biztatóbb – gondolja a kritikus játékos és akkor meglátja a füstöt. Jobban mondva a füstnek gondolt színes vattapamacsokat. Jaj, jaj, ezért kár volt, mint mikor a finom fagyigombócban legyet talál a customer. Nem igaz, hogy nem lehet normális füstöt gyártani, mikor a játék maga kitűnő. Külön füst codert alkalmaztak talán? Idegesítő, komolyan mondom. Tömör (ami még elmenne), de közel ugyanolyan intenzitású a vége felé is, eloszlásnak semmi nyoma akár az aszfalton, akár a pályán kívül képződtek. Ha már elkezdtem a vizuális benyomásokat ecsetelni, maradok is ennél. Az autók élethűek, szögletességnek nem sok nyomát látni, vagyis nem spóroltak a poligonokkal. A kerék is végre sima gumi benyomását kelti még oldalról is, a motor felett forró levegő rezeg, minden ott van, ahogy kell. Ez eddig csak jó, ami viszont hab a tortán, az a valós idejű környezet tükröződés, ami megítélésem szerint jobb lett, mint az Ubi Soft féle F1-ben. Bár mivel egy átlag versenypálya nyitott, így csak Monaco-ban tesztelhető le érdemileg. Az autók tehát nagyon is rendben vannak, jöhet a környezet szemlélése. Határozottan szép az első pillantás-maximalista játékos egy idő után mindenben csak a hibát keresse. Sajnos a por rutin ugyanaz, vízfüggöny helyett vattát húz maga után a négy kerék.

No de lássuk mi van belül, hopp be a szűk fülkébe. Hm, hm, van belső nézet, ez jó, viszont ez ultra realisztikus pilóta szemszög, vagyis látni az egész autót a kezeinkkel együtt, mintha tényleg benne volnánk. Ennyire azért nem akartam szimulátort, ugyanis kiszedték az általam kedvelt "csak az orrot látom" kamerát, így meg az autó letakarja a fél utat. Ezen kívül van még két külső és egy szokásos lökhárító nézet, ami kapott felülre egy nagy visszapillantó tükröt, s ez igen dicséretes ötlet az olyan aprósággal együtt, hogy a vezető tépkedi le a sisakrostély piszkolódó fóliáit (én annak néztem, de lehet hogy csak törölgeti). De minek a sok sallang, mikor a lényeg a vezetés élménye! Elsőnek a quick race-t próbáltam (természetesen kikapcsolt segédlettel), és elvárásaimnak megfelelően egy inkább arcade érzésű irányíthatóságot kaptam. Természetesen a komoly versenyeken választhatunk simulation módot is a normál mellett, de kiváló gyakorlást biztosít a már említett challenge rész is, ahol szintén választhatunk a kettő között, más teljesítendő időt is kapva. Gyakorolnunk kell az alapok, például indulás, fékezés, kanyarodás, esős vezetés, pit stop mellett az olyan különleges dolgokat is mint a sárga zászló esetén fennálló sebesség-limit (de hogy az időkorlátba még beférjünk), és a motor kímélése a boksz utcáig olajfolyás esetén (kék füst hátul, rángató – köhögő motor), tele- és üres tankkal való kanyarvétel (az autó súlya más). Amit viszont tuti, hogy Rubens Barichello emlékezetes első Forma 1 győzelme miatt raktak bele, az a száraz gumival esőben, és esőssel szárazon való gyakorlás. Nagyszerű élmény, és ebből is látszik hogy dolgoztak azért az EA-s gyerekek rendesen. A végére maradt az ellenfél intelligencia, mivel nem egyedül vagyunk a pályán. Erről is kellemes tapasztalataim vannak csak, nem jönnek nekünk vakon, elengedik a gyorsabb kocsit és figyelnek hátrafele, oldalra is. Sajnos az ütközéseket a porfelelős csinálhatta, mivel semmi realizmus nincs bennük, a kocsik mintha lepattannának egymásról. Ha nem lenne ez a két negatívum, bátrabban illethetném a játékot a Forma 1 szimulátorok "majdnem" Gran Turismója jelzővel.

Dzson



F1 2001

EA SPORTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (253KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

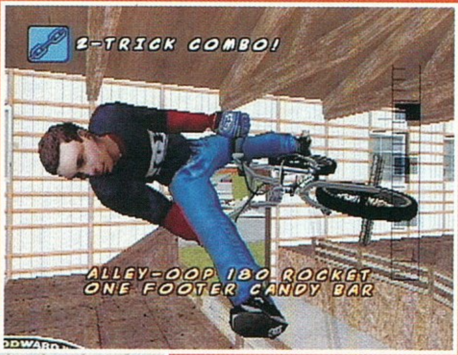
✓ JÓL ELTALÁLT GRAFIKA ÉS SZIMULÁCIÓ
× FÜST, ÜTKÖZÉS, ÉS LEHETNE ÉLESEBB

9 pont



NYÍLT TÖRÉS KIZÁRVA

Egy jó név fél siker, gondolhatják a cégek és talán nekik van igazuk, persze jól bevált dolog sztárok nevét megvenni. Dave barátunk a látványos dolgokra legalkalmasabb BMX bringákat fogyasztja maga alatt, haverjaival együtt virtuálisan ebben a stuffban. Az intró végig róluk szól, talán a sportágban otthonosan mozgó gamerek ismerősen üdvözölnek egy két arcot. A játékban minden figurának 8 féle értéke van a bringákkal együtt (air, speed, spins, balance, technique, manuals, landing, wallrider) – lehet válogatni. Mivel a bringás fényképe mellé azonnal megkapjuk a virtuális alakot is, el kell mondanom hogy néhány poligon azért még elkelt volna szegények arcába, na nem baj, a célnak megfelel, irány a pálya. Mint az egyértelmű mindenkinek, nem elég fel le bringázni hanem kulcsfontosságú a trükközés. Hat csoportot számoltam össze kezdésnek, de hogy mik a lehetőségek, azt mindenki tanulmányozhatja a gombkombinációkkal együtt. Nem árt gyakorolni, mert szegény versenyzőm elég gyakran lett a gravitáció áldozata, igaz nem vagyok egy BMX mágus. A kezelés könnyű, nem szimulátor jellegű, értem ez alatt azt, hogy nekimehetünk olyan dolgoknak is, amitől a valós életben már két métert repülnénk bringástól. Ez a bajom a fordulással is, nagyjából egy helyben fordul meg álló helyzetben a srác. A BMX-ezés ettől függetlenül király, fel a falon, ugrató, fel az égbe, mutatvány közben vissza a levegőben és puhán legördülni. Az akadályokkal nem spóroltak a készítők, ez leginkább a szuper pályaszerkesztőben látható, amivel még én is jól elszórakoztam. A pályákon kerekezhetünk akármerre a határig a sok interaktív dolog között, például széttörhető doboz, óriás labdák, go-kart pálya és autó közlekedés, amit gonosz módon az ütközések tesztelésére használtam. Ez persze csak az első korai pálya kínálata, szóval bőven lesz felfedezni való a későbbiekre. A grafikai motor szép és gyors, de semmi extra, középszerű az egész látvány, semmi spéci fény





árnyék hatás. Legalább a gyerek orra vérezne egy nagyobb esés után, de nem. Azért a gépben több lehetőség lenne egy sokkal magasabb színvonalú BMX szimuláció elkészítéséhez. A zene talán az egyetlen dolog, amit nem érhet kifogás, meg talán a sok betanulható trükk. Ha valaki BMX rajongó próbálja ki feltétlenül, a többieknek valószínűleg csupán egy érdekesség lesz az extrém sportgamék között.

Dzson

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

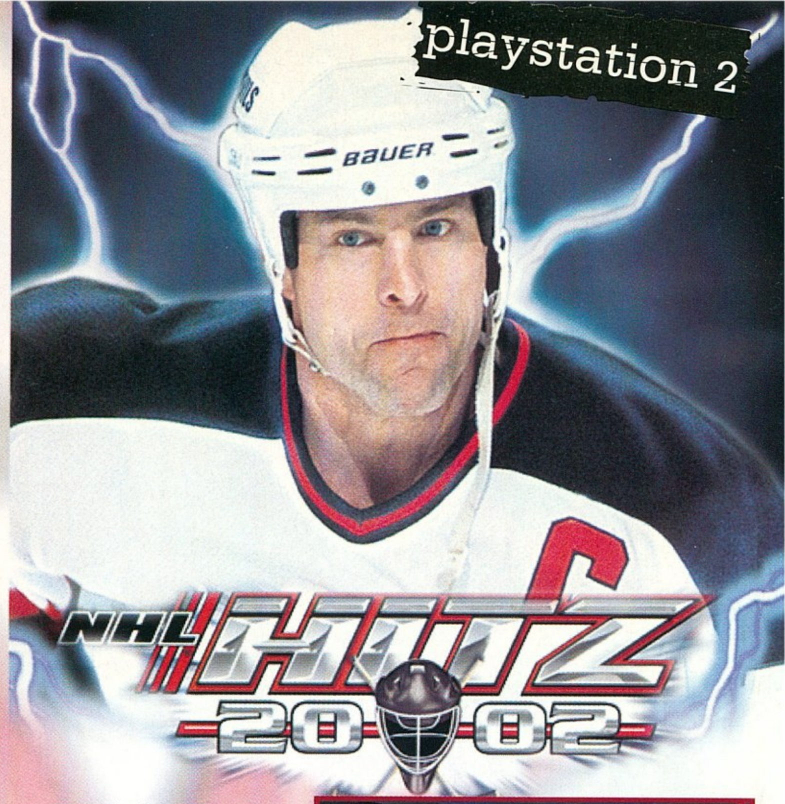
ACCLAIM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

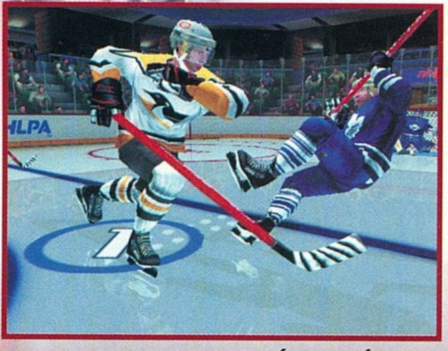
1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (63KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SOK TRÜKK, ÉLVEZETES JÁTÉK
× GRAFIKÁRA GYÚRNIA KÉNE MÉG EGY KICSIT

8 pont



Lelkesen drukkoló közönség, reflektorok csillanása a jégen, korcsolyák reszelősen sikló hangja, botok koppanása, elfojtott szitkok és látványos esések. Sokak számára talán csak ez a jégkorong világa és nem több. Semmi pénzért nem lennének hajlandók leülni egy szimulátor elé, megtanulni a szabályokat és vaksin kergetni a fekete korongot a túlöltözött játékosokkal. Talán kedvcsinálóképpen pont őket célozza meg a Hitz, mert nem hiszem hogy hardcore hoki fanok ilyennel szórakoznának. Az bevezető képsorok



HOKI, CSAK EGY KICSIT MÁSKÉPP



alatti zene ismerős lehet, és illik is a kemény világú játékhoz. A menüben nincs speciális dolog a Hockey Shop-ot kivéve, ugyanis itt az Exhibition meccseken szerzett krediteinket költhetjük el mókás dolgokra. Mit is kapni itt? Régi mezeket, nem létező poén stadionokat és fantázia fejeket. Ez utóbbiak a legtutibbak, van alien fej, bika, ló, patkány, cápa, hóember, zombi és afrikai totem is. Ez a vásárolgatósdi jó ötlet, hisz az ember így leül játszani egy kis kreditet gyűjteni is, ha megunta a gólokért folyó csatát. A játékosokat gyakoroltatni is lehet mindenféle feladattal a Skills alatt ha valakinek nem elég a "rendes" játék, nagyszerű mini gamék segítségével. A game sportjáték és arcade jellegénél fogva leginkább a haverokkal való küzdelemben a legjobb, mert hangulata az van. A három játékos (center, winger, defense) kiválasztása után irány a jég! A teljesen 3D közönség tombol, a kommentátor pedig valami szenzációs. ő a Skills-es játékok alatt is elemében van, bénáztam a koronggal mert nem tudtam kiszedni a kapuból, mire a fickó egy idő után: "Hé, a korong… hahó… pszt, korong!" – szavakkal igyekezett buzdítani.

Na de jöjjön a játék! Nem semmi, pörgős erőltetett menet, mert egyébként az ellenfél kihasználva totojázásunkat azonnal megszerzi a korongot. A cél érdekében mindent szabad és kell is tenni olyan szinten, hogy egy kissé vehemensen érkező játékosom az ellenfelet egyszerűen belökte az üvegfalon át a nézők közé. Üvegcsörömpölés, ováció, fickó kimászott és ment tovább a meccs. Ha két játékos kellően bepörgött, kezdődik a közelharc: egymással szemben állnak, lent látjuk a gomb kiosztást és Tekken stílusú harcban győz a jobb. A hokisok grimaszolnak, dumálnak, le lehet verni a sisakjukat, gőzölögnek, siker esetén lángra kapnak többek között. Tuti kellemes anyag.

Dzson

NHL HITZ 2002

MIDWAY

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-6 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (107KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ PÖRGŐS, HANGULATOS JÁTÉK
× GRAFIKA PICIT EGYSZERŰ

8.5 pont

"Az északi vihar végigrohant az elfelejtett világ felett, és szörnyű haraggal sújtott le azokra, akik nem tisztelték eléggé erejét, és kimerészkedtek a késői óra ellenére. A Tanácsok Dombján már mindenki ott volt, és hangosan nyitották szóra szájukat, hogy elsőként fejezhessék ki nemtetszésüket a napokban történt eseményekkel kapcsolatban. Egyetlen ember hiányzott még, de az élesebb szeműek már őt is észrevették, ahogy a széllel dacolva felvánszorog a tanács által elfoglalt helyre. Csendes köhintéssel foglalta el helyét a Mesterrel szemben. Az idős férfi bólintott, és az újonnan jött hátrahúzta az arcát betakaró szövetet. Halk moraj szaladt végig a tanácson, amikor a fiatal kinézetű, de több száz éves arcon megcsillant a fáklyák fénye. Az ezüstös haj lenyűgözte őket, éppúgy, mint a szomorkás, de energiától fénylő, tengerkék szemek. A fiatal varázsló halkan, de erőteljesen beszélt, és még a tőle legtávolabb ülők is tisztán hallhatták a szavait. "Újabb dimenziókapu nyílt meg, Mester!" A Tanács ismét felbolydult, és mindenki megpróbálta túlkiabálni a másikat. A hangzavarnak az öreg szava vetett véget. Hangja nem volt éles, az abból kiszűrődő bölcsesség, és hatalom nyugtatta le a megbolondult vezéreket. "Mesélj erről a világról, barátom..." És Silver mesélni kezdett..." A Hét Penge birodalma az, mit megláttam az elmúlt este... Veszélyes hely, de nem lehetetlen az eleste. Kardok, és lőfegyverek, ha összecsapnak...



7 BLADES™
FRISSEN ÉLEZVE

Életben többé senki nem maradhat. Én, Silver, a Mágia Tornyának őrzője... Esküszöm, a kaput bezárom örökre. Többet nem jöhet át rajta senki... Ki életnek nyomát magán viseli!" És a varázsló meghajolt a Mester előtt. A szó, és a tett, amit megnyilvánított, az emberek szemében növelte megbecsülését, hiszen az előbb magára vállalta a kapu bezárását, és életét tette fel a nemes cél győzedelmére. Miután eltűnt a sötétben, a Mester megszólalt. "Barátom, már megint rímekben beszélsz, de a végzeted kihívását így is megéreztem kicsengeni szavaidból. Az erők, mik odaát rejtőznek, hatalmasak, vigyázz velük... Szükségem van ebben a hazug világban a tapasztalatodra, és őszinteségedre..." Egy pillanatra abbahagyta a beszédet, ahogy a domb alján megvillant a létsíkok közti átjáró, és egy köpenyes alak átlépett abba az ismeretlen világba. Miután a kapu bezárult, a bölcs lehunyta szemeit, és azt mormogta: "Járj szerencsével barátom!" A vihar pedig tovább bömbölt a kies pusztaság felett, nem sejtve mekkora bonyodalommal néz szembe a világ, mire tudatlanul sújtott le."

A HÉT PENGE BIRODALMA

A 7 Blades története a tradicionális japánban játszódik. Főszereplője az a fiatalember, aki a hét pengét uralja, és egy lány, aki ezzel szemben a lőfegyverekhez ért. A kezdő videó még egész jó, és stílusos, de az a baj, hogy ez később a játékról nem mondható el. A program stílusa a következőképpen jellemezhető a legegyszerűbben: átlagos, és megszokott külsőnézetes akció. Aki ismerte a Sword of the Berserk-et (DC), vagy a Dynasty Warriors 2-t, az már tudja is, hogy miről beszélek. Az egyszerűség kedvéért az a feladatunk, hogy a kiválasztott hőssel megyünk előre, rendet teszünk a folyamatosan generálódó harcosok között, felveszünk pár elejtett tárgyat, megszerzünk új fegyvereket, az öldöklések között filmeket nézegetünk meg, és idővel meghalunk az unalomtól. Az iránynyilak, vagy a bal analóg kar segít a mozgásban, a Körrel használjuk a fegyverünket, míg az R3-mal ugyanezt tesszük, csak egy erősebb csapással (A csajszinál nem működik). A Háromszöggel rúghatunk, fejelhetünk (A lánnyal ilyenkor csak szaltózunk egyet), a Négyzettel pedig a kéznél lévő tárgyakat vehetjük igénybe. Az X az ugrás, az L2, R2 pedig a kamerát fordítgatja oldalra. A Select megnyomásával belső nézetre váltunk, ez a hölgynél használható igazán a pontosabb célzás érdekében, az L1-gyel pedig az ellenfeleket foghatjuk be.

A Start a menübe visz minket, itt láthatjuk a nálunk lévő tárgyak listáját, valamint lapozás után a beállításokat. Hmmm... igen. Az irányítás sem egy bonyolult dolog. A képernyőn láthatjuk az életerőnket a bal alsó sarokban, a térképet a jobb felsőben, a fegyverünket a jobb alsóban, valamint ami még fontos, hogy van az életerőnk alatt egy csík (természetesen csak a srácnál)... ha ez telítődött, akkor az R3 megnyomása után egy elsöprő erejű vágást fogunk csinálni. Teljesen DW2, az alapötlettől kezdve eddig a különleges támadásig. Az egyetlen különbség, hogy az nagyon jó lett, ez meg nem igazán sikerült úgy, ahogy azt megálmodták...bár lehet, hogy nem is nagyon foglalkoztak vele, csak látták a Dynasty sikerét, és így próbáltak meg pénzt keresni. A Konami mostanság elég sokszor okoz csalódást, remélem ezt nem folytatják a továbbiakban is. A grafikai megoldások megosztják bennem a véleményeket, néhol szépek, néhol pedig kicsit csúnyácskák, de azért jóindulatúan megadom a "Jó" osztályzatot. A játszhatóság szintén változó, a zenékkel, hangokkal együtt. A szavatosság, és a hangulat...no nem is tudom, még az értékelőig eldöntöm. Ez egy teljesen átlagos játék, amelyik megpróbál előbújni a példaképek árnyékából, csak éppen bárhogy próbálkozik, nem jön össze neki a dolog. Szomorú, de ez van. Nem is szeretnék több szót pazarolni rá, a program tesztelése után megnézett pornó DVD sokkal látványosabb, hangulatosabb volt, és még a szavatossággal is kevesebb gondjaim voltak...hehe. Nézzük, hogy Silver hogy élte át az eseményeket...





"Az emberek ünnepelték a mágust, és hatalmas lakomát csaptak. A lobogó tűz körül ott táncolt mindenki, aki a közelben élt, egyedül Silver üldögélt magányosan a perzselő lángok mellett. Egyszerű volt legyőznie a támadó seregeket, amelyek a túloldalon várták, azonban nem volt nyugodt ennek ellenére sem. Egy pillanatra, amikor átlépett a kapun, látta az ezernyi létsíkot, amelyekből iszonyatos teremtmények néztek szembe vele. Csak egy másodperc volt az egész, de megérezték a jelenlétét, és ha nem vigyáz, akkor lehet, hogy át akarnak majd törni az ő világába. Silver nyugtalan volt, és feszülten hallgatta megerősített hallásával a kaput körbevevő rúnák mágikus reccsenéseit, ahogy ellenálltak a különböző energiáknak. És egyszer csak meghallotta a halk kaparászást... Szemei összeszűkültek, ahogy szorosabbra húzta magán a kámzsát. Valami nem stimmel, és ezt tudta... az újabb háború készülőben volt..."

Böjtös 'SILVER' Gábor



7 BLADES

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (330KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ JAPÁN, KARDOK
× SOK BUNYÓ_TÚL SOK, ÉS ÉRTELMETLEN

7.5 pont





MESE A TÜNDÉRRŐL ÉS A KISFIÚRÓL

Nehéz paták zaja dobban az erdő csendjében, a hátasokon szótlan harcosok. Egyikük előtt rémült, fiatal fiú lapul a nyeregben – nem önszántából –, akinek furcsa szarvak nőttek ki a fejéből. A távolban hatalmas vár. Talán oda viszik, gondolja és kapaszkodni próbál. Később őrzőivel csónakba száll, s elcsodálkozik a kapunyitó mágikus kardon. Végül eljutnak egy furcsa terembe, és a fiú (nevezzük Iconak) megsejt valamit szörnyű végzetéből. Sajnos későn! Mire feleszmél, már az egyik kőkapszula szűk börtönében találja magát.

A pánik természetes volt, és talán hozzájárult hirtelen szabadulásához, legalábbis első börtönéből. A padlóra zuhanva feje nagyot koppant, így feleszmélésekor nem is foglalkozott rövid, de szörnyű látomásával a sötét, semmiből előtűnő törékeny alakról egy nagy kalitkában, és az őt elkapó, borzongató valamiről. Tudta, hogy még nem teljesen szabad. Körülnézett a hatalmas csarnokban, majd sóhajtva útnak indult.

Nem tudom, a tisztelt olvasó miben látja egy videojáték legcsábítóbb oldalát, mindenesetre nekem meggyőződésem, hogy a jó történet az, ami elsősorban kiemel egy alkotást a szürke tömegből. Ha az így megtámogatott mű még grafikai oldaláról is majdhogynem tökéletesnek mondható, a nyájas játékosnak szava sem lehet, valódi csemegéhez jutott. Sőt, közelebbről megnézve ezt a bizonyos csemegét még az is kiderül., hogy nem valami lerágott csontra növesztett új hús- és bőrréteget a csalafinta gyártó, hanem sikerült egy új elegyet mixelnie régi, de jól bevált és vadonatúj alkotórészekből.

Engedelmetekkel kezdeném a régiek bemutatásával. Ugorj, mássz létrán és láncon, kapcsolgass kapcsolókat, tologass dolgokat, harcolj a rosszak ellen, keresd meg a kijáratot. Nem tudom eldönteni, hogy a legfontosabb alkotóelemet hova soroljam, pontosabban a társ bevonását a cselekményekbe. Hiszen a múltban találkozhattunk már ilyen ötlettel, ahol nem csak a főhősön múlott az akciók sikere. Az Icoban a fiatalka, de elszánt és ügyes fiú társa a látomásból már megismert törékeny leány, Yorda. Bár első alakja hasonlatos volt az őt elkapni szándékozó sötét füstlényekhez, de később mint légies, kissé sápadt kis hölgyet kell magunkkal vonszolnunk a játék folyamán.

"Hm, játék...?" – teszem fel magamnak újra a kérdést. Én inkább mint egy interaktív filmet éltem meg, egy kedves történetet az ismeretlen világban, és végül is ez is az eredeti alkotóelemek listáját bővíti. De mitől olyan különleges a fiú és a leány kalandja, hogy még a profi Martin szívét is rabul ejtette a nagy rivális DMC elől? Talán pont az egyszerűsége és kedvessége a fő eszközei a csábításban, nincsenek bonyolult és félelmetes szörnyek, szemet kiugrasztó grafikai effektek, bombázó szilikon mellű lányok. Csak a kisfiú és a csendes lány – valamint a játékos.

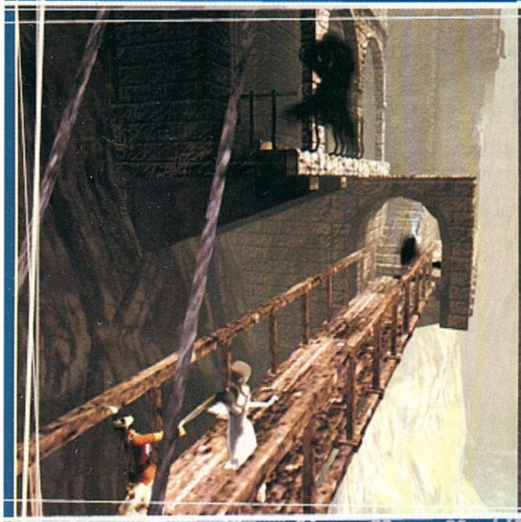
Ami legelőször feltűnt, a játékvilág realizmusa. A párás levegő, fénypászmák, elmosott kontúrok, az árnyékok, szemben. Az indulás és megállás időt vesz igénybe, s az ugrás közben egyensúlyt kereső, kalimpáló kezek látványa is tökéletes. A fegyverként használandó botnak van súlya, nehéz teher cipelésekor rogyadoznak a lábak, és ahogy Yordát rángatja maga után, szinte már sajnáljuk a leányt. Az apró emberi méreteket még jobban kihangsúlyozandó, a kastély terei hatalmasak, és a kamera Icot általában távolról szemléli, de aki azt gondolná, hogy ezzel valamiféle kidolgozatlanságot próbált leplezni a cseles készítő, rosszul gondolja. A kamera "zoom" használatával aprólékosan szemügyre vehetjük az egész környezetet, illetve majdnem, mert sajnos nem 360 fok a mozgástere. Hogy a realizmusnál maradjak, említenem kell az olyan apróságokat is, mint a láncok és kötelek kezelése, a felverődött por, a nap elvakító ragyogása ha szembesüt, és a víz hullámzó tükröződése, ami a szélmalomnál a leglátványosabb. A szélről

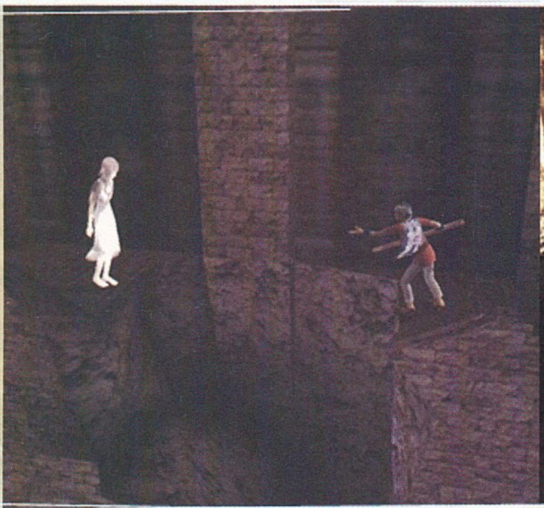


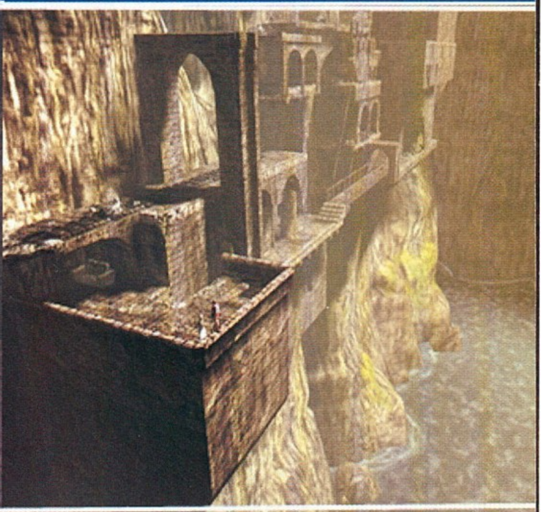


por és füst. S amint Icot elkezdtem irányítani – mint egy bábos, ki színháza új jövevényét próbálgatja –, szinte éreztem a gravitációval küzdő izmokat, a kis test tehetetlenségét a fizika törvényeivel jut eszembe...ahogy a lány haját vagy a ruháját cibálja és a fák lombját mozgatja a huzatos hely fuvallata...gyönyörű...!

Ez lehetne akár idilli környezet is, de nem szabad megfeledkezni a sötét világ sötét lényeiről (BKV ellenőrök?), kiknek egyetlen feladatuk Yorda elrablása. Eme kreatúrák teste mintha füstből lenne, csak szemük világít vadul. Iconak végül is nem lenne tőlük félnivalója, de ha társát elnyeli a sötét erő, számára is véget ér a történet. Ezt megelőzendő, ha a gonoszok feltűnnek, ott a bot, mint elrettentő eszköz. Bár félig légneműek, kitartó csapkodással halálukat lehet okozni. Később a botot Ico kardra cseréli, így téve hatékonyabbá a lány védelmét, és a befejezés előtt...na nem, nem fogok mindent elmesélni. Füstös ellenfeleink alakja nem túl változatos más játékok szörnykollekcióihoz mérten, van nagy szarvas, nagy repülő és kis pók. Mivel a fiú nem érdekli őket (sőt kissé tartanak is tőle), ezért a legdurvább és egyetlen támadásuk a földre lökésben merül ki. Tehát, aki hosszan elnyúló trükkös és véres csatákat akar, keresse máshol, ez nem az a stílus. Az ellökdösés ugyan nem árt Iconak (egyedül magas helyekről ne zuhanjunk le, meg amúgy sincs életerő csík), de valamiért kissé nehézkes neki feltápászkodni, ami idő alatt a lények felkapják Yordát s cipelik az átjáróhoz. Harc esetén







ezért célszerű eme lyuk közelében maradni, hogy baj esetén rögvest kihúzzuk őt szorult helyzetéből. Van a csapkodáson kívül még egy mód a füstös képűek likvidálására. Ehhez tudni kell, hogy vannak bizonyos ajtók, amikkel a fiú materiális léte nem tud mit kezdeni, ellenben Yorda energiája nyílásra készteti őket. Nos, amikor a leány ilyen módon ajtót nyit elrablóinak azonmód vége. Varázsereje ellenére meglehetősen gyámoltalan a szentem, minden hirtelen és hangos zaj megijeszti, például az is, mikor a bot a kövön koppan. Veszély esetén igyekszik Ico közelébe húzódni, amúgy csendben nézelődik, ácsorog. Viszont meglepő módon rövid gondolkodás után képes nagy távolságra átugrani iszonytató mélységeken, ha Ico hívja és elkapja a kezét, majd rövid lógás után (a semmi felett) felhúzza. A kommunikáció egyoldalú, Ico kiáltására odasiet (ha tud), engedi magát kézen fogva vezetni (másik pályára így kell vinni), vagy felhúzni magasabb helyekre, s elfojtott kiáltással jelzi, ha veszélyben van. Majd megtudjuk, ki ő. Egy tünemény, ki ránk bízza magát. Felelősek vagyunk érte.

Egy játékos szemszögéből nézve az Ico nem rejt bonyolult rejtvényeket, vagy csak nehezen megoldható feladatokat. De semmiképpen sem unalmas, mivel sajátos logikát kíván a cél érdekében, ami magában foglalja Yorda megmentését is. Ico a lányra végső soron csupán az energiazáras ajtókon való átjutás miatt számít, viszont ehhez el is kell juttatni oda őt. És mivel irányítása meglehetősen korlátolt, ráadásul nem tud pár dolgot – mint például a láncon mászás vagy függeszkedés –, mindenkinek fog adni néhány kellemes feladatot, ígérem! Talán a játék fő erőssége ez a zárt, kötött világ. Nem próbáltak meg belezsúfolni mindenféle helyszíneket, erőltetett és emiatt fantáziátlan szörnyekkel. Mikor végigjátszottam, picit deja-vu érzésem volt... Mintha már éreztem volna így egy játék közben, talán ugyanígy sajnáltam, hogy vége, hasonlóan közeli ismerősöknek éreztem a karaktereket. Aztán rájöttem, mihez hasonlítható a szarvas fiú és a fehérbőrű lány kalandja: Eike, Margaret és Dana történetéhez a Shadow of Memories-ből! Persze a párhuzamot inkább úgy kell elképzelni, mintha az ember két kiváló könyvet olvasna el a sok ponyva között, és aztán reménykedve várná a folytatást, ami talán soha nem jön el. Mindkét játék a realitás megfogására alapozott, de míg a SOM a színészi munkával és történettel, addig az Ico a környezet és a mozgások megformálásával közelítette meg azt. Ezt szolgálja a köd, homály is, az életlen árnyékokkal, ugyanis a valóság ritkán olyan tökéletes, mint ahogy azt a szilíciumba ágyazott egyesek és nullák legenerálva elénk tárják. Végre arra használták a PS2 Emotion Engine-t, amire való: virtuális világ létrehozására. Csak reménykedek, hogy az Ico irányadó lesz a továbbiakban, és eme remek grafikai motort viszontlátjuk még bővített formában nem egyszer. Ugyanis az a baj, hogy egy-egy ilyen etalon után mindent ehhez hasonlítgatunk (ami valahol természetes), és sajnos meglehetősen kevés cég nyújt ilyen színvonalat napjainkban. Inkább az a jellemző, hogy: "Tetszik, nem tetszik, ezt kapod és kész". Na, de ez másik téma megint.







Tökéletes program pedig nincs, ez örök törvény, vagyis jöjjön a hibaelemzés. Legelsőnek említeném a bot vagy kard eltűnését a falakban, objektumokban. Hogy ez a program hibája, vagy pedig pont miattunk játékosok miatt lett ilyen, nem tudom? Mert tény, hogy keserves lenne az irányítás, ha botunk beleakadna mindenbe. A másik ilyen jellegű problémám a láncoknál van, ott a fiú teste megy át a láncon (vagy fordítva). A kamera manuális mozgatása (nem a játék közbeni) lassú, ez egyértelműen direkt van, pedig nem kéne. A harc könnyű és egyszerű, eltekintve Ico keserves talpra állásától ha lesomja valamelyik lény a földre. És nem bántani akarom Yordát, de van, mikor tipikus szőke nőként viselkedik! Guggolok felette a kőpárkányon és nyújtom a kezem vagy fél perce, ő meg mászkál egyhelyben és néz rám. Szerencsére azért ez nem oly jellemző, orvoslására csak odébb kell menni picit aztán vissza és minden oké. De a legfőbb hátránya az Iconak az, hogy végigjátssza az ember és kész. Ha már ilyen egyszeri a dolog, legalább lehetett volna hosszabb vagy nehezebb, esetleg többféle megoldással vagy ilyesmi, mint a SOM. De sebaj, szerintem a vége mindenkinek ugyanúgy könnyeket csal a szemébe... Azt hiszem, az Icot felírhatja mindenki a kötelező darabok listájára. Alant a végigjátszás található, de ne rontsátok el az élvezeteket és e nélkül üljön neki mindenki!

Dzson

ICO

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

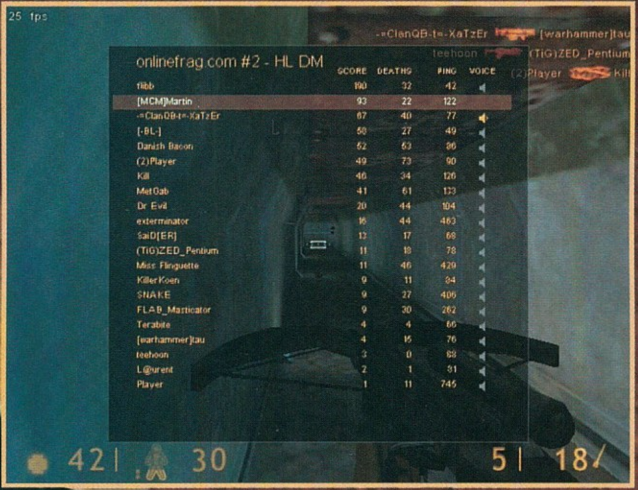
1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (354KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ REALISZTIKUS HELYSZÍN ÉS KIDOLGOZÁS, EREDETI ÖTLET
× HAMAR VÉGE VAN

9.5 pont

"Ez a nap is úgy kezdődött, mint a többi. Nem gondoltam volna, hogy ez lesz a vége. Reggel felkeltem, megreggeliztem, lefürödtem, és elbúcsúztam a feleségemtől... Bár szabadnapom lett volna, tudta, hogy be kell mennem, hiszen egy fontos kísérlet végénél tartottunk. A nevem Gordon Freeman, és egy titkos intézménynél dolgozom, ahol válogatott tudósok és professzorok dolgoznak a kormány számára. Egy kicsit késésben voltam, de azért sikerült beérni. A biztonsági őr kinyitotta nekem az ajtót, és máris a központban voltam. Túl sok időm nem volt, de azért gyorsan belepiszkáltam még egy-két dologba. Dr. Fletcher-t például nem nagyon kedvelem, ezért kicsit átprogramoztam a mikróját, úgy, hogy a kajája teljesen szétfröccsent... Hehe, megérdemelte a múltkori cseszegetéséért, amit az X-programnál csinált. Gyorsan magamra kaptam a védőruhámat, és megindultam a fő labor felé. Már csak rám vártak, úgyhogy ahogy megérkeztem, el is kezdtük a munkát. A gép elindításánál felmerült egy kis probléma, de szerencsére gyorsan megoldottam, és utána már minden úgy ment, ahogy kellett...egészen a robbanásig. A doktor valamit hibázott, és ez az életébe került. Az elektromos áram beszabadult a megfigyelőszobába, és szétszaggatta a testét. Nekem sikerült elbújnom a kisülések elől, de hirtelen minden elsötétült. Nem láttam semmit, és hallani is csak a saját zihálásomat hallottam. Azután pár villanás után egy teljesen idegen helyen találtam magam. Nem ez a bolygó volt, hanem valami teljesen más. Idegen...iszonyatos... Emberek által sosem látott lények sétáltak el mellettem, de mintha észre sem vettek volna. Formájukat nem tudom leírni, mert ezeket emberi agy nem tudja maga elé képzelni... Még mielőtt fel is foghattam volna igazán, hogy mit látok, újabb villanás kápráztatta el a szemem, és megint elborított a mindent eltakaró sötétség. Aztán meghallottam azokat a fura hangokat, amiket pár idegen adott ki...ilyet azelőtt soha nem hallottam, és azért kezdtem imádkozni, bár soha nem is hallottam volna meg őket. Reszketni kezdtem a félelemtől, nem akartam meglátni AZOKAT, de végül nem tudtam elkerülni az elkerülhetetlent, valami kisebb fényforrás megvilágította bizarr testüket, és én akkor, először életemben, közel kerültem az őrülethez. Sikoltani akartam volna, de nem tudtam...teljesen ledermesztett az istentelen teremtményektől való félelem, ami eluralkodott az agyamon. Szerencsére egy újabb villanás kíséretében a laborban találtam magam. Mintha valami rossz álomból ébredtem volna, neki dülöngéltem az ajtónak, és





szétfeszítettem, hogy kimeneküljek rajta. Értesítenem kellett a szövetséget arról, amit láttam...tudniuk kellett arról, hogy egy pillanatra megnyitottunk egy kaput, ami egy másik dimenzióba vezet. Tudniuk kellett, hogy többet ne történhessen ilyen. Mire kijutottam rá kellett döbbennem, hogy a szövetség már valószínűleg tudja a problémát, vagy ha nem, akkor hamarosan meg fogják tudni. A lények átjöttek a mi világunkba, és mindenkit lemészároltak, aki eléjük került. Sokan vannak, nagyon sokan, és emberfeletti erővel rendelkeznek. Sokan haltak meg a szemem láttára, és én bármennyire akartam, nem tudtam megvédeni őket. Idővel szereztem fegyvert, és nekiálltam harcolni a betolakodókkal szemben... Pár túlélő sokat segített nekem, közülük egy-kettő még mindig velem van, de nem tudom, meddig húzzák még... Igazság szerint azt sem tudom, hogy én meddig húzom még, de megteszek minden tőlem telhetőt, hiszen nem engedhetjük ki a világba ezeket a szörnyeket...az borzasztó lenne. Lesnek rám minden sarok mögül, hallom a morgásukat, és a csámcsogásukat, ahogy kieszik az emberekből a belsőségeket, csak véres húscafatokat hagyva maguk után. Akik rosszabbul járnak, azok zombiként élnek tovább az irányításuk alatt...borzasztó... A legkegyetlenebbek talán azok a lények, amelyek a plafonról lógatják le a csápjaikat, és ha valaki alájuk sétál, akkor azt elkapják, magukhoz szívják, és egyetlenegy harapással kettészelik a testét. A szerencsétlen pedig hiába sikoltozik, a szörny szépen, lassan emészti fel minden szervét, testrészét, hogy utána csak egy véres massza maradjon az öntudatlan áldozatból, amit a borzalmas élőlény a földre öklendezik. Sok ilyennel találkoztam már, és sokat a pokolra is küldtem. Megpróbálok az utolsó erőmig küzdeni ellenük, de már fáradok. Soha nem gondoltam volna, hogy ekkora sz*rba kerülök, de az éltet, hogy megmutassam, az emberiség nem adja csakúgy meg magát. Példa leszek a túlélők számára, és ők követni fognak a háborúban, ami EZEK, és az emberek között dúl. Elpusztítom mind, és kijutok... ki én...még ha a fél életembe kerül is..."

HALF-LIFE - A LEGENDA

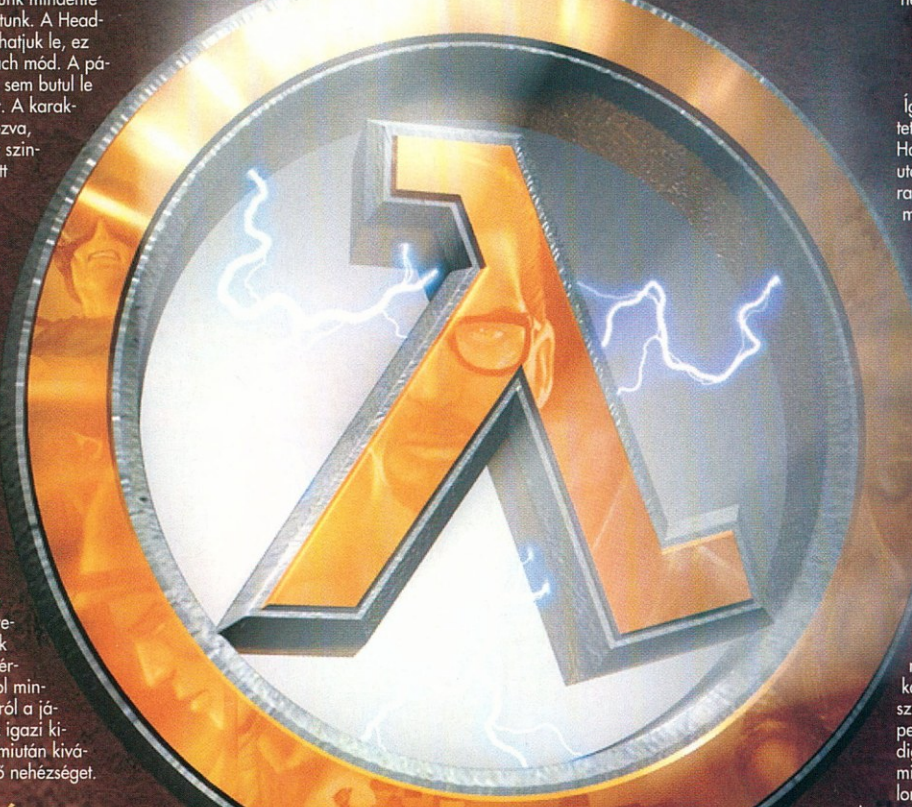
A HL egy legenda, ez tény... Annak idején, amikor kijött PC-re, rengeteg rajongót szerzett, és még most is sokan játsszák éppúgy, mint az azóta megjelent kiegészítőit is (Igaz Martin?). Azóta pedig, hogy felröppentek az első hírek a "konzolosításról", a teljes DC, és PS2 társadalom remegett az izgalomtól. Szomorú hír, hogy az előbbi gépre már nem adják ki a programot, de azért az utóbbit sikerült megtisztelni egy konverzióval. Annak, aki még nem hallott volna róla, ez egy nagyon realisztikus FPS (belsőnézetes lövöldözős játék), ami forradalmat robbantott ki a műfajon belül. Ez volt az első ilyen jellegű stuff, ami komolyabb mesterséges intelligenciát tudott felmutatni, és voltak benne barátságos, gép által irányított szereplők is, akik a játékost segítették. A PS2-re már megjelent Red Faction például a HL-nek köszönheti, hogy ilyen jó lett, hiszen az alapok a stílusteremtő erényei. Mint azt a főszereplő szemszögéből már írtam, egy kutatóbázison elszabadultak a másik dimenzióból átszökött lények, és mindenkit legyilkolnak...a te feladatod lesz, hogy megállítsd őket. A kialakítás teljesen a megszokott, vagyis csak a fegyveredet látod, és folyamatosan haladhatsz előre, nincsenek igazán pályák, csak bizonyos épületrészek, helyszínek, amik egymásból következnek. A feladatod annyi lesz, hogy leölöd a lényeket, megnyomod a gombokat, kapcsolókat, és megtalálod a helyes utat (ez nem túl nehéz, mert a stílus jellemzője, hogy lineárisak az útvonalak, ez igaz itt is). Ami tényleg nagyon jó, az a túlélők szerepeltetése... Szaladgálnak, beszélgetnek, és ha nem vigyázol rájuk, könnyen meg is halnak. Érdemes figyelni, és megmenteni őket, bármilyen idegesítők is néha, mert sokszor csak az ő segítségükkel lehet bejutni egy-két titkosabb helyre, ahol fontos extrákhoz juthatsz. Tehát az már biztos, hogy ez egy jó játék, csak az a kérdés, hogy mennyire... Mennyire tudja egy több éves program felvenni a versenyt a jelenlegi nagy sikerekkel? A választ egyelőre nem kívánom megadni, mert akkor nem sokan olvasnák végig a cikket, de ígérem, hogy a teszt vé-





gén még visszatérek ehhez a kérdéshez. Addig is lássuk, hogy mi vár ránk a CD behelyezése után. Az egyszerű, de nagyon igényes főmenüben van az Options, itt beállíthatunk mindenfélét, valamint csíteket is használhatunk. A Head-to-Head-ban egy haverunkat zúzhatjuk le, ez egy teljesen szokványos Deathmach mód. A pályák elég jó nagyok, és a grafika sem butul le nagyon az osztott képernyő miatt. A karakterek itt is szépen vannak kidolgozva, könnyen felismerhetőek. A Decay szintén kétszemélyes mókát ígér, de itt már a gép ellen mehetünk a két csinos hölggyel (szerintem lehetett volna más programot is találni a két csajszinak, amivel elfoglalják EGYMÁST, de úgy látszik, hogy mi csak harcolni fogunk velük). Ez az, amit egyébként én általában hiányolok az ilyen jellegű programokból...a cooperativ mód alig van benne egy-két FPS-ben, pedig ez az egyik legjobb szórakozás, hogy fedezzük a partnerünket, és viszont...remek hangulat, és izgalom jellemzi az ilyen akciókat. Már csak egy felirat maradt hátra a menüből, méghozzá a Half-Life. Ez a normál, egyjátékos, történetes mód. Itt élhetjük át a Gordonnal megtörtént eseményeket, fejleményeket, és haladhatunk előre a történetben. A kezdésnél érdemes a tréninget választani, ahol mindent elmagyaráznak az irányításról a játékosoknak, utána pedig jöhet az igazi kihívás, vagyis kezdődhet a játék, miután kiválasztottuk magunknak a megfelelő nehézséget.

PONTOSAN MENNYI A FELEZÉSI-IDŐ?



AZ IRÁNYÍTÁS

A bal analóg karral tudjuk mozgatni az emberünket, valamint a jobb karral nézelődhetünk. Az R3 megnyomásával tekintetünk visszaugrik a képernyő közepére, ez egy elég jó ötlet szerintem, remekül használható akkor, ha éppen egy veszélyes helyzetben vagyunk, és nagyon elkalandoztunk a padló, vagy a plafon felé.

Ugrani az L1-el, guggolni pedig az L2-vel lehet. Tüzeléskor az R1-et, vagy az R2-töt használjuk, újratölteni pedig a Négyzettel tudunk. Ha valaki a látószögünkbe kerül, elég lenyomni a Kört, és a gép automatán befogja az áldozatot a kis célkeresztbe, ezután pedig már nyugodtan engedhetjük bele a golyókat. A Háromszög a zseblámpánkat helyezi üzembe, ez leginkább majd a sötét folyosókon, és a csatornákban használható. Az X pedig jó szokása szerint a falakon látható gombokat, karokat hozza működésbe. A képernyőn a következő adatok láthatóak: bal alsó sarokban az életerőnk, mellette pedig a páncélzatunk. Jobb alsó sarokban a töltények, és a tárak száma. A jobb oldal tetején a zseblámpa ikon mutatja, ha használod a világítószerkezetet, a kis emberke pedig a mozgásodat jelzi. A Start lenyomásával egy almenübe jutsz, ahol a legfontosabb a Quick Save nevezetű opció. Itt tudsz menteni, de ezt a mentést nem a memóriakártyádra teszed, hanem csak a gép jegyzi meg az állást. Ha a géped kikapcsolod, akkor az adat elvész, ezért lépj a Mid-Game pontba, ahol megtalálod a valódi mentési helyet, ezt már nyugodtan igénybe veheted. Az irányításról ennyit, még egy-két fontosabb információt megosztok veletek. Életerőt a különböző helyeken elszórt vöröskeresztes automatákból nyerhetsz, vagy az elsősegély dobozokból. A védőpáncél energiáját pedig a kis zöld elemekkel töltheted fel. Lőszert szinte mindenhol találsz, de érdemes átnézni a nagyobb ládákat is, amiket a pajszerrel verhetsz szét. Végül, de nem utolsó sorban, segítsd a túlélőket, mert általában meghálálják, és lehet, hogy pont ők mentik meg valahogy az életedet. Vagy valami fontos dologhoz juttathatnak, vagy csak egyszerűen pont a jó helyen lehetnek a jó időben, és vagy egy szörny, vagy egy varázslat őket éri majd, ami egyébként neked lett volna szánva. Az őrök viszont szó szerint együtt harcolnak veled, és ölik a lényeket, amíg le nem állnak valahol. Tehát fontos, hogy figyelj rájuk... Ami szintén fontos, az az, hogy mindig nézz jól körül, mert például azok a teremtmények, amelyek a csápjaikat lógatják, egészen jól el tudnak rejtőzni. Az odafigyelés azonban nem csak ezért kell, hanem azért is, hogy soha ne hagyj ki egy kapcsolót sem!

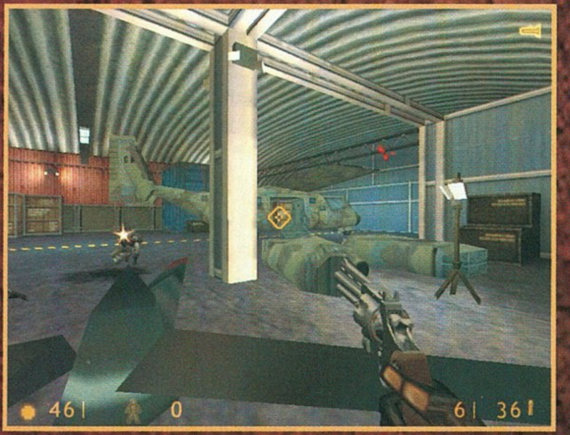




A KÉSŐI MEGJELENÉS ÁTKA

Ígéretemhez híven visszatérek a korábban feltett kérdéshez. Vajon elég jó-e még mindig a Half-Life, vagy már csak egy őskövület? Hát az utóbbi biztos nem, de azt hiszem, hogy a programozók talán kicsit túl sokat vártak a játék megjelenésével, és ez hátrányosan érinti a HL-t. Valljuk be, a Red Faction valamivel jobb...nem sokkal, de jobb. Ez persze teljesen természetes, hiszen több év van a két progi között, így a teszt témája nem is szenvedett igazán vereséget a konkurenciával szemben, sőt még büszke is lehet, hogy állja a versenyt. A cooperative mód pedig még fel is dobja ezt az amúgy is igényes próbálkozást. A grafika jó, de nem tökéletes, az irányítás megfelelő, de néha kicsit nehézkes, ez pedig a játszhatóság rovására megy. A szavatosság jó lett, köszönhetően a sok lehetőségnek. A hangulat pedig az, ami a legjobb, főleg ha haverral játsszunk. Akár egymás fejét lőjük szitává, akár a lényekét, megfelelően leköt egy darabig, és ez számít csak igazán. FPS rajongóknak mindenképpen ajánlott, de mindenki próbálkozhat vele, aki kedveli az akciót, és a vért, mert szerencsére mindkettőből van elég (leginkább az utóbbiból). A Half-Life egy darabig szerintem le fog kötni majd mindenkit, aztán pedig remélhetőleg keveset kell majd aludni addig, amíg megérkeznek a következő FPS-ek, mint például az (már most imádom) Aliens: Colonial Marines. Na, az szerintem nem lesz egy egyszerű dolog, de majd meglátjuk... Addig is üljön le mindenki, és élje át a kalandokat Gordon Freemannal, vagy vegye elő újra a Red Factiont, és induljon a vadászat. Végre eljött az idő, hogy az egyik legjobb műfaj is igényesedjen... megértük... hurrá!

Böjtös 'SILVER' Gábor





HALF-LIFE

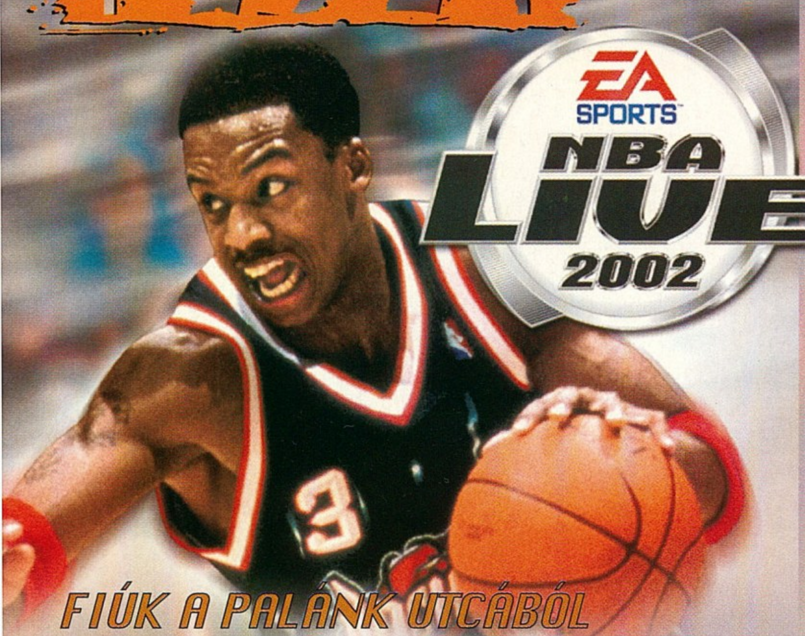
SIERRA

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (450KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

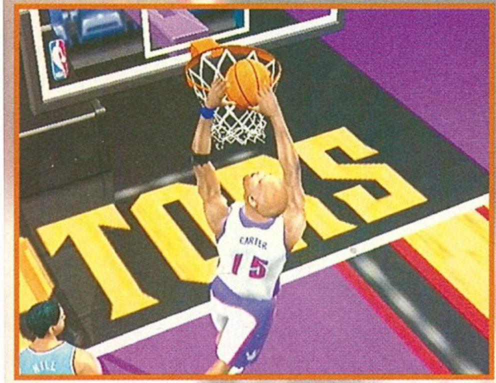
✓ AZ FPS MŰFAJ EGYIK LEGJOBBJA
× RÉGI GRAFIKAI MOTOR, SOKAT TÖLT

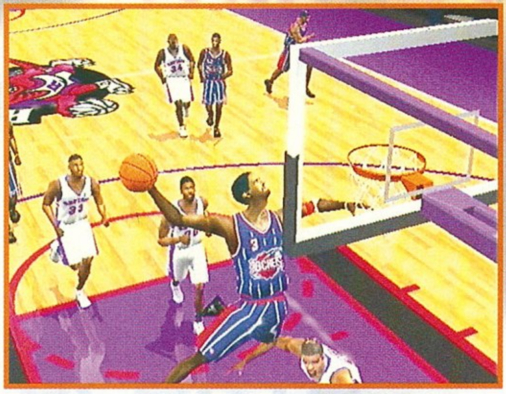
8.5 pont



FIÚK A PALÁNK UTCÁBÓL

Szerencsétlen EA Sports szenved eleget ezzel a fránya NBA sorozattal. Még ők is bevallották, hogy amit sikerül javítani a többi sportjátéknál, valahogy sosem jön át a kosárlabdaprogramokban, és azt kell mondanom, hogy ebben teljesen igazuk van.





Majdnem 4 év telt el azóta, hogy az első NBA játékot teszteltem és ezen időszak alatt szinte semmit sem változott az irányítása a sorozatnak, mindösszе a csapatok cserélődnek, természetesen a grafika javul és egy-egy helyen megjelenik a One-on-One, mint új játékopció.

Nehogy félreértsetek, mióta a Martin ideadta az NBA Live 2002-t minden este jó másfél órát játszom vele, mert baromi jó, de semmi újdonságot nem vélek benne felfedezni, hacsak azt nem, hogy a mérkőzéseket színesítő animációk kicsit jobbak lettek.

Tartalmilag némileg fejlődött a játékos-készítő funkció, már lassan azt is megadhatjuk, hogy milyen zokni legyen a szerencsétlen figurán, viszont amit nyertünk a vámon, elveszítjük a réven, mert a menürendszer navigálása néha fájdalmasan nehézkes. A játékosok cserélésénél a hajamat téptem, olykor-olykor, mert annyira macerás volt megtalálni a nekem legjobban kellő embert. A mérkőzés grafikai része a színvonalnak és a konzolnak megfelelő: szép a parketta, a játékosok mozgása, az ismétlések, sőt a kispadon lévő csapattársak folyamatos reakciói a játékban történt eseményekre is jól sikerültek, ettől függetlenül idővel ezt is megszokjuk, ahogy azt is megszokjuk, hogy a nevesebb játékosok egy szebb kosár után, még színészkednek egy kicsit.

Maga a labdakezelés fura dolgokat produkálhat, ha nem figyeltek rá. Vegyük például a fordulós cselt. Tudjátok, ezzel tudtok leválni a védőről. No, ennek semmi értelme, mert egyszerűen felgyorsítva is elfuthattok mellőle. Viszont a szerencsétlen játékosaink nincsenek annyi ésszel megáldva, hogy bármilyen cselt is helyfüggően végezzenek el. Lefordítom: ha az alapvonalon cselezünk, kilépnek a pályáról, mintha nem tudnák, hogy az "kint van". Ezt a focijátékok már megoldották.

A klasszikus hiba, amit már megszokhattak az NBA-rajongók, itt is megjelenik, névlegesen a dobógomb megnyomása és a dobás között eltelő sok idő. Ez még mindig nem elég pergős...

A játékosok mesterséges intelligenciájával is van némi probléma, merem állítani tök buták! Persze a mérkőzés 96,5 százalékban rajtunk múlik, mégis néha helyezkedhetnének a kollégák egy keveset. Szóval, van még mit javítani ezen, de ettől függetlenül én nagyon szeretem ezt a játékot, mert buli lenyomni a haverokat, a hangulata megvan és egy amerikai kosárlabdaprogramnak ilyennek kell lenni. Nem is tudom, miért írtam ennyi rosszat, amikor most is alig várom, hogy végre mehessek vissza Jordannal elgyepálni a Minnesotát. Na, megyek is...

aDaM

NBA LIVE 2002

EA SPORTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (580KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ X (SEMLEGES ÉRZÉSEK)
× X (SEMLEGES ÉRZÉSEK)

7.5 pont



CART, DE NEM GO...

Manapság már annyira megszoktuk a játékok színvonalát, hogy igazából kezd teljesen kitörlődni a fejünkből a múltnak az a része, amikor még pusztán azért jártunk játékterembe, mert ott aztán nyomhattuk a gázt és törhettük a kocsikat, eszement sebességgel. Mostanában már hajlamosak vagyunk figyelni a grafikára, a valós mozgásra és lassacskán megszokjuk, hogy a realitás legyen az elsődleges megítélési szempontunk, nem pedig a hangulat és az energia.



A Cart Fury arra tesz kísérletet, hogy ezt a régi, péntek délutáni játéktermi érzést próbálja visszaültetni a fejünkbe és nem teszi sikertelenül.

Első benyomásaim a játékról igencsak furák voltak, mivel azt hittem, hogy megint egy szimulátorosdit kell végigjátszanom, gyötrődve minden versenyen. Aztán megláttam a bájos hölgyet a menürendszerben és azonnal ráeszméltem a tényre: bulijátékról van szó. De még milyen jóról.



A Midway nem véletlenül az egyik legelismertebb játéktermi gépgyártó, ehhez a játékhoz is olyan menürendszert és hangulati elemeket pakoltak, melyek pusztán adrenalin emelők és nagyon könnyen kezelhetőek. A lényeg természetesen a játékban a versenyek megnyerése, amit az ismert Cart pilótákkal tehetünk meg (érdekes látni, hogy a programban még Montoya is szerepel, mivel a játék előkészületeit jóval az idei F1-es szezon előtt kezdték meg a készítők.

Szóval, a verseny a szokásos "nyomjuk a gázt és nyerjünk" típusú küzdelem. Természetesen nem maradhatott ki a TURBO a játékból, így az R2 megnyomásával akkora Boost-ot adhatunk a járműnek, hogy leszakad a fejünk. Versenytípusból is rengeteg van, különböző feladatokkal, de vigyázzatok, mert bár kiválaszthatjátok a játék kezdetekor, hogy mennyire szeretnétek erős ellenfeleket, a versenytípusoknál a színvonal is különbözik. Magyarul: Tegyük fel, hogy egy üldözős versenyt választotok, melyben nem a végső győzelem a cél, hanem egy megadott ellenfél megelőzése. Itt a többi ellenfél színvonala is hatványosan nő, így teljesen mindegy, hogy a játék elején a Beginner fokozatot válasszuk, mindenki otthagy, így azt ajánlanám, hogy lehetőleg csak akkor lépjetek tovább a többi versenytípusra, ha már elég jók vagytok a "normál" összecsapásokban.

A program többi része nagyjából arról az amerikai őrületről szól, amit a Cart-bajnokság szokott kelteni a versenyek alatt. Rengeteg video és extra található a programban, sőt még cheat-ek is akadnak bőven, persze csak azoknak, akik kellőképp magas színvonalon teljesítenek a küzdelmekben. Összegezve mindent, jó program a Cart Fury, de igazából azoknak, akik eredményközpontúság és legfőképp élethűség nélkül szeretnének mindössze a sebesség kedvéért játszani. Nekik biztos bejön, a többiek viszont mindenképp próbálják ki, mert még az is lehet, hogy élvezni fogják.

aDaM

CART FURY CHAMPIONSHIP RACING

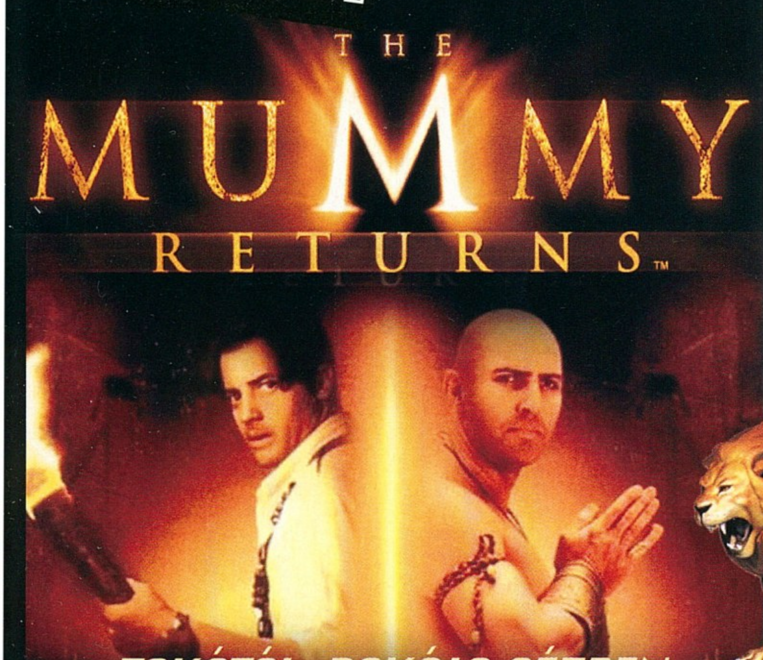
MIDWAY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (342KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ESZEMENT SZÁGULDÁS RAJONGÓKNAK
× KEVÉS REALITÁSSAL

7 pont





TOKÁTÓL-BOKÁIG GÉZBEN

Nem tudom pontosan miért, de én nekem tetszett a Múmia Visszatér című film, pedig nagyon sokan fikázták. Már az első rész sem volt rossz, a másodikkal meg kifejezetten elégedett voltam. Teljességgel azt nyújtotta, amit elvártam tőle, se többet, se kevesebbet. Ha még nem láttátok volna érdemes megnézni egyszer, egy kellemes akcióban és kalandokban gazdag két órát ülhettek végig. Ahogy az ilyenkor lenni szokott (és történt az első rész esetében is), a film licenszt felhasználva, készült egy játék is a történetből. Bevallom őszintén, soha nem szerettem a filmek alapján készült játékokat. Ennek egyszerűen az az oka, hogy rém rossz lett mindegyik. Egyszerűen nem is tudok olyan film alapján készült programot mondani ami IGAZÁN jó lett, mert egyik sem volt valami maradandó alkotás. Jellemző, hogy általában a címe adja el az ilyen stuffokat. A másik probléma, hogy nincs összeegyeztetve a film és az aktuális játék megjelenése, így általában a mozi után fél év is eltelik, mire megjelenik az adaptáció, így a téma az eltelt idő alatt nagyon kihűl, és így felmelegítve már nem az igazi. A Mummy Returns-ra is a fentebb említett hibák a jellemzők. Egyrészt későn is jelent meg, másrészt minőségileg is a béka zöld popsija alatt tengődik az egész. Gyanítom, hogy a MR-t valószínűleg PS1-re kezdték írni a programozók (mint az első részt ami ugye már régen megjelent a 32 bites gépre), aztán hipp-hopp úgy gondolták, hogy inkább PS2-es portot készítenek a programból. Ez egy szép és aranyos dolog lenne, ha grafikai engine-t hozzá igazították volna a fekete ördög grafikus tudásához. Nem tették, és az eredmény olyan (kis túlzással persze), mintha a Múmia első részét futatnánk PS2-őn, pixel elmosással. Eddig, a már a szinte halott Dreamcaston dívott a szokás melynek lényege, hogy a PS1-ről átkonvertált játékok semmilyen változáson nem estek át grafikailag, csak pixeleket mosták el, és azt se mindig jól. Tudomásul kéne venni a programozóknak, hogy amikor olyan egyszerűen hihetetlen és elképesztő grafikával megáldott játékok jelennek meg, mint a DMC, FFX, WRC (de még sorolhatnám), akkor egy ilyen "korcs" kinézetű anyaggal nem fogna valami nagy sikert elérni. Elnagyolt, poligonszegény karakterek, siralmas háttérgrafika, és mindezt tetézi, hogy sűrű fekete sötétség miatt, csak pár méterre látni a helyszíneken. Nem is értem, hogy adhatták ezt így ki a készítők, talán nem láttak a szemüktől? Nem veszik észre, hogy milyen minőségű játékok jelentek meg az elmúlt két-három hónapban? Na de hagyjuk a program mészárlását, mert hátha valakinek olyannyira tetszett a film, hogy megpróbálkozik vele, az ő kedvükért lássunk egy rövidebb bemutatást. Az MR leginkább a Tomb Raiderre hasonlít, ami akár hiba is lehetne, de ez persze egyéni megítélés kérdése. Akik látták a filmet nagyon sok ismerős eseményt és helyszínt fognak találni, mert a programozók ragaszkodtak az eredeti jelenetekhez, ami azért pozitívum. Tetszett továbbá, hogy most nem csak a jó oldallal azaz O'Connell-lel lehetünk hanem a Múmiával azaz Imhoteppel is! Ez egy nagyon okos húzás volt a készítők részéről. Az audio terén nem sok gondom volt, ami szólt zene az kielégítő és a hangok is elmentek.



Sajnos azonban a játék igénytelen lett és szegényes, az irányítás siralmas és a kamerakezelés is borzadály. Kár volt egy kellemes filmből ilyen rossz anyagot készíteni. Szerintem ahelyett, hogy megszereznétek az MR-t, vegyétek ki egy tékából kazin vagy inkább DVD-n (a DVD filmek miatt imádom a PS2-őt!), főleg ha nem láttátok moziban, higgyétek el jobban jártok!

Veres Miki



MUMMY RETURNS

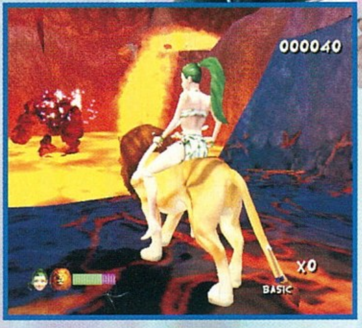
UNIVERSAL/BLITZ

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (171KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RAGASZKODIK A FILMHEZ, IMPHOTEP IS VÁLASZTHATÓ
× A GRAFIKA PS1 SZÍNVONALON VAN, JÁTSZHATÓSÁGI ÉS IRÁNYÍTÁSI BAJOKKAL KÜZD

4.5 pont



A 3DO érdekes karriert futott be a videojáték történelemben. Ők voltak az első cég, amely miután majdnem tönkrement a saját gépével, kizárólag játékfejlesztésbe fogott. Hasonlóan a Segához ők is elsődlegesen hardvergyártók voltak, de mikor a PlayStation miatt végül is tönkre vágódott a 32 bites gépük, szoftverfejlesztőként folytatták pályafutásukat. Én úgy érzem, hogy igazán nagy sikere egy anyaguknak se volt, de azért azt elismerem, hogy az Army Men sorozattal megtalálták saját hangjukat. Az persze más kérdés, hogy az AM játékok színvonala egyes esetekben igencsak megkérdőjelezhető, hisz volt már botrányosan rossz, és egész jó tagja is ennek a családnak. Úgy látszik, hogy az Army Men világa oly mértékben beette magát a 3DO programozóinak lelkébe, hogy mostantól kezdve egy programjukban sem nélkülözik azt. Itt van például a Portal Runner, ami egy egészen érdekes próbálkozás. A 3DO ugyanis megpróbálta összemosni a legkülönfélébb játékok világának környezetét. Hogy könnyebben megértsétek a dolgot, pár szóban ismertetem a történetet. Az anyag egy dimenzió utazó csajról szól, erre utal a cím is. Ne lepődjön mg tehát senki azon, hogy ha egyik pillanatban az Army Menből kell megtalálni egy szereplőt, a másikban meg a Heroes Of Might and Magic egyes figuráiba botlunk. Magát az anyagot talán egyáltalán nem meglepő módon az Army Menhez tudnám hasonlítani, most itt a mászkálós játékokra gondolok (egy csipetnyi Tomb Raider beütése is van a dolognak). Természetesen a stuff pályákra van osztva, melyeken roppant egyszerű a feladat. El kell jutni a legvégére, s közben kisebb nagyobb ügyességi feladatokat kell megoldani. Kalandunkat megnehezíti, a szörnyek és egyéb lények létezése, akik mindenáron bennünket akarnak megölni. Őket persze el kell távolítani az útból, amit (a történet későbbi részében) jelentős fegyver arzenállal tehetünk meg. Kezdetben csak egy nyíllal rendelkezünk, de felvehető még sok más pusztító eszköz is. No, ne számítsatok valami komoly játékra, az Army Menhez hasonlatos hangulata van az egésznek. Tehát a kisebb korosztály a kitűzött cél, és persze az AM rajongók is. Például a PR képi világ meglehetősen gyerekes, például az egyik pályán egy hatalmas ebédlőasztalon kell dobálózó sütibabákkal hadakozni, tehát nem valami komoly a játék. Egyébként lehet Multyplayerben ketten is nyomulni, ha valakinek ehhez lenne kedve és megunta a Half-Life-ot vagy a Quake 3-at. Ha mégis egyedül vágnátok neki, megnyugtatok mindenkit, a nehézsége is rendben van. A külső szempontjából csak azt tudom mondani, hogy a grafika teljesen átlagos. Van egy-két hely ahol láthatunk szép helyszíneket, effekteket, de azért ennél a PS2 többre képes. A zenékkel is ugyanez a helyzet, a címképernyőn ugyan nagyon dögös muzsika szól, de a pályák közben átlagos. Mint ahogy az egész Portal Runnerre jellemző, hogy igazán nincs komolyabb hibája, de olyan óriási pozitívuma sem. Néha ugyan a kamera mozgás kicsit gázos, és az irányítás sem fekszik mindig. Ugyanakkor az AM rajongók, biztos meglesznek vele elégedve.

Veres Miki

LARA CROFT KISHÚGA IS BESZÁLLT A BULIBA!







PORTAL RUNNER

3DO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (58KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES ALAPTÖRTÉNET ÉS PÁLYÁK
× SEMMI OLYAN POZITÍVUM, AMI KIEMELNÉ AZ ÁTLAGBÓL

5.5 pont





A WIPEOUT TELEREGÉNY FOLYTATÓDIK

Nesze nekem! Csak egy hónapja írtam le, hogy "teljesen Wipeout-feeling a virtuális aszfaltcsíkok bebarangolása" és máris a kezembe került az emlegetett Wipeout Fusion. A játékról annyit érdemes tudni, hogy az első rész mérföldkőnek számított a PS világban, rengeteg rajongót toborozva a sorozatnak, ám nyugodtan elmondhatjuk, hogy az utóbbi években a folytatások (bár a színvonalat tartották) igazi javulást vagy újítást nem hoztak alapvetően a játék gerincében és ezt leginkább ebben a Wipeoutban érezni. Csak a szokásos alapversenyek közül választhatunk. Megmondom nektek őszintén, kicsit félve írom ezeket a sorokat, mert amit az Interneten találtam a játékról az egy bitang jó kis Wipeoutról szólt és nem feltétlenül erről a programról, amit én tesztelek épp.



Lehet, hogy csak az én ízlésem fura, de sokkal többet vártam. Nekem még mindig kaotikusnak tűnik maga az irányítás. Túlságosan olyan érzése van az embernek, mintha egy jégpályán próbálna egy rettentően felgyorsított szánkót kormányozni.



Ha valaki nem jó analóg irányításban és a jól bevált gombokkal próbálja elkormányozni a repülő csodákat, nem tartom valószínűnek, hogy egy egészséges gyorsítás után bármelyik kanyart is be tudja majd venni. Kicsit úgy éreztem, hogy az alkotók már sokkal inkább koncentráltak az analóg irányítókra, mint azokra, akiknek esetleg ez annyira nem jön be.

Persze az ellenfelek mindegyik kanyart beveszik és karcolás nélkül ússzák meg a legdurvább akadályokat is. Csak úgy tudtok kiütni valakit, ha lelövitek vagy nekik mentek és valami csoda folytán előbb robbannak fel, mint ti.

Tényként kell megállapítanom, hogy azért egy nagyon látványos komponens van a játékban, ez pedig a pályák kidolgozása. A Wipeout sorozat mindig is híres volt az eszement versenyútvonalakról és azokról a grafikai megoldásokról, melyek alapvetően szebb és gyorsabb játszhatóságot tettek lehetővé mindenkinek. Itt is elmondhatjuk, hogy maguk a pályák szemet gyönyörködtetőek, persze felmerül bennem a kérdés: nem lehet, hogy pusztán a Ps2 szebb grafikai képességei csapják be a szemünket? Ettől függetlenül mindenképp szép és látványos mindegyik pálya.

Kicsit nehéz győzelemre vinni, különösen az első pár alkalommal, de idővel bejárhatjuk mind a 22 pályát. Látványosan szemetebbek lettek viszont az ellenfelek! Volt olyan összecsapás, amiben 16 (igen, 16) másodpercig bírtam, majd sikerült felrobbannom. Én leírtam nektek az első benyomásaimat, de ha egy játék lehet rajongófüggő, akkor a Wipeout Fusion mindenképp az. Nagyon könnyen el tudom képzelni, hogy akadnak arcok, akik hosszú hetekig nyúzzák majd a gépet és legalább annyian lesznek, akik egyszerűen ráunnak a sorozatos ütközésekre és bekapott lövedékekre. Én még a második csoportba tartozom, de ez ne szegje senki kedvét...hátha.

aDaM

WIPEOUT FUSION

SONY

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (190KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGY NÉV, NAGY JÁTÉK
× LABILISAK A JÁRGÁNYOK

7 pont

GÖRDESZKA MÍNUSZ KEREKEK = AIRBLADE

Ismét csak nosztalgiával kezdenék: Vissza a jövőbe trilógia. A filmeket nem kell bemutatni, ugye? Na, ott láttat ilyen légdeszkákat, sőt ha jól emlékszem 3-4 évvel ezelőtt is teszteltem egy hasonló játékot, ahol szintén sikerült párhuzamot vonnom a film és a játék között. Akkor még csak PS-en láttam ily programot, de már évekkel ezelőtt megfogott az irányíthatósága és hangulata annak a játéknak.

No, kérem ez pár Ps2 és nagyot gurítottak az Airblade készítői, mert alapjaiban új a versenyútvonal. Ha valaki némileg ismerte a gördeszkás vagy légdeszkás játékokat, tudta, hogy általában egy megadott útvonalon (az esetek magas százalékában egy keskeny pályán) kellett végignavigálni magunkat. Namármost...az Airblade-ben sikerült a készítőknek kitágítani a pályát és nincs a játékosnak olyan érzése, mintha egy vonatsín szélességű pályán kéne végigmesterkednie magát. Mehetünk amerre szeretnénk és sokkal szabadabban repkedhetünk, ezzel is javítva, mint ugrásaink, mint sebességünk hatásfokát.



Ha valaki úgy gondolja, hogy a játék kizárólag a versenyről szól, az is téved: van itt egy Story mód, hol 3 társunkkal együtt kell meglógnunk egy bizonyos ellenfél elől, akinek egyelőre nem igazán értettem meg a nevét (GPC).



Több feladat is akad ebben a módban, például egyes pályákon gyűjtögetnünk kell, míg máshol el kell kerülnünk, hogy a biztonsági kamerák felvételt készítsenek rólunk. Alapvetően az irányítást három központi gomb kezeli, ezekkel kapaszkodni, csúszni és trükközni tudtok. Mindegyik gombot, a létező összes pályán szinte bármilyen helyzetben használhatjátok, így kizárólag a fantáziátokra van bízva, hogy mikor és mit műveltek a levegőben.

Mivel a játék mint vizuálisan, mint tartalmilag elég futurisztikus, így a realitásban is jóval a megszokott értékek fölé rugaszkodik, magyarul: olyan ugrásokat tudtok megereszteni, hogy első alkalommal még azt sem tudjátok majd, merre is kéne esni a gravitáció szerint. A szakmában már évek óta vitatkoztak a "szakértők", vajon sikerülhet egy nap hasonló sikerű, de alapvetően új tartalmú játékot kiadni, mint a Tony Hawk sorozat. Nagyon úgy néz ki, hogy az Airblade olyan komponenseket tartalmaz, melyek bőven alkalmasak a játékos világ meggyőzésére.

A menürendszere nagyon jól átlátható, a zene jó, a játszhatóság még jobb és a grafikával megkoronázva, nyugodtan mondhatjuk, hogy minden tekintetben sikerült újdonságot összerakni a Criterion Games csapatának. Mindegy, hogy egyszemélyes vagy kétszemélyes versenyt akartok vívni, az Airblade mindenkit odaláncol a képernyők elé, így univerzális játéknak mondható, a játékosoknak csak öröme telhet benne. Úgy néz ki, hogy erre megreszkírozom a 9.5 pontot. Hátha nem feszít keresztre senki.

aDaM

AIRBLADE

SONY

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (200KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TÁG TEREK, RENGETEG TRÜKK, PÖRGŐS JÁTÉKMENET
× NEM TALÁLTAM

9.5 pont

BATMAN, AHOGY MI IS SZERETJÜK!

Azóta, hogy itt vagyok, ez az első teszt, amivel nagyobb problémáim voltak. Az első az, hogy amikor nekiálltam megcsinálni, tiszta ideg voltam, mert pár csöves kurtára felidegesített. Azután, amikor beizzítottam a gépemet, és nekiálltam az írásnak, rövid időn belül durrant egy nagyot a tévém, és elhalálozott. Mindez természetesen egy nappal a leadási határidő előtt történt. Nem tudtam mást tenni, felmentem egy érdi haveromhoz, és nála írtam meg a cikket. Köszönet tehát Benőnek a segítségéért, ami nélkül nem lettem volna kész.

Mostanában kezdték élni a szuperhősök a második reneszánszukat. Láthattunk már két Pókember részt, az X-Mennek is nekiálltak bunyózni, és most a Denevérember is ringbe szállt. Régen eléggé kedveltem a képregényhőst, főleg a brutálisabb részek miatt. A magyarul megjelent első szám, és a "Robin halála" volt a két kedvencem. Idővel kinőttem a képregények világából, és nem is nagyon foglalkoztam velük, de azért az ezeket feldolgozó programokkal nosztalgiázom néha. Ezért reménykedtem a most megjelenő Ubisoft játékban, hátha egy kellemes élménnyel leszek gazdagabb.





IGAZSÁGOSZTÓ KERESTETIK

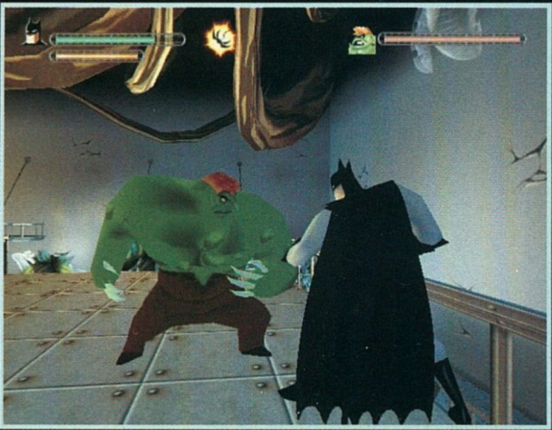
A Batman Vengeance kicsit a rajzfilmre emlékeztet, mind a grafika, mind a stílus szempontjából. Döncinek ugyanolyan szögletes feje van, és a rossz hősök is ugyanolyan lelkesedéssel rontanak ránk folyamatosan, egymást meg-megelőzve. A történet folyamatosan változik, az elején még Joker karmai közül kell kiszabadítanunk egy nő gyermekét, majd Mr. Freeze is megjelenik, és miközben az embereivel verekedünk, még repkedhetünk is egyet Gotham City utcái felett, vagy ha végeztünk azzal is, egy logikai feladvány vár ránk. Ebből látszik, hogy a feladataink viszonylag sokrétűek, de azért ez csak részben igaz. Az előbb felsoroltak tényleg jó mókák, de a köztük található mászkálás, és verekedés olyan, mint általában, vagyis hosszú távon unalmas. Pár pálya után beleun az ember, és már csak az előbb említett feladatokat várja. Amikor elkezded a játékot, a megszokott lehetőségek fogadnak, mentések beállítása, mentett állás betöltése, egy kevéske opció, de semmi különleges, talán csak az, hogy a gép legalább ötször megkérdezi az indítás után, hogy akarsz-e menteni. Kicsit unalmas, amikor mondjuk nincs kártyád a gépben, és folyamatosan nyomhatod el a hülye, erőszakos kérdését. Szóval, amennyiben sikerült elkezdened végre az első pályát, akkor csak annyi lesz a feladatod, hogy megtalálod a helyes utat a foglyul ejtett nőhöz, azután elviszed egy biztos helyre. Amennyiben ezzel végeztél, mehetsz is a tréning pályára, ahol könnyen betanulhatod az irányítást. Az iránynyilakkal, és a bal analóg karral tudsz mozogni, az X az ugrás, és ha a levegőben nyomod le, akkor a köpenyedet kitárva tudsz repülni. A Háromszöggel nyitod ki az ajtókat, és nyomod meg a gombokat. A Négyzet az ütés, és a Kör a védekezés. Az R2-vel lépsz be a belső nézetbe, ahol az L2-vel tudsz váltani a fegyverek, és eszközök között, amiket az R1 lenyomásával használhatsz is. Amennyiben egy háztetőre, vagy más magas helyre kell feljutnod, használd a Batgrapple-t, és lődd ki a megjelölt helyre. A belső nézetben a jobb analóg karral lehet nézelődni, és ennek gyakran hasznát is vehetjük, amikor egy háztetőn nézelődünk, hova is kéne eljutnunk. Amennyiben falnál állunk, a Háromszög még arra is jó, hogy a malterbe lapulva osonjunk arrébb. A Select lenyomásával rádiókapcsolatba kerülünk a segítőnkkel, a Start pedig egy menübe visz minket, ahol megtaláljuk a nálunk lévő tárgyak listáját, azt, hogy milyen speciális kombóink vannak, valamint a normál opciókat is. Verekedés közben az X-szel rúghatunk is, az ugrás mellett. Ha valakit már meggyepáltunk, akkor a Háromszöggel meg is bilincselhetjük, különben később újra felkel az illető. Az irányítás még megváltozik akkor, ha mondjuk leugrunk valaki után, és meg kell menteni az illetőt. Ilyenkor a Háromszöggel gyorsítjuk a zuhanást, és a Négyzettel lassítjuk. A járműveknél is kicsit másképpen mozoghatunk, de azt majd ti kitapasztaljátok.



NEM IS SZÉP, NEM IS JÓ

Hát igen, Csipi úr már kérdezné is, hogy mit vártam a Franciáktól... Nem is tudom...ennél biztos, hogy többet. A hangulata egész jó a proginak, és a zenéi, meg a hangja tényleg el lettek találva, de a grafika hiába lett sötét, és stílusos, ha nincs elég jól kidolgozva (a robbanások iszonyatosan rondák, a szereplők kidolgozatlanok, nem utolsó sorban pedig a környezet is elég egysíkú a legtöbbször), valamint a játszhatóság sem az igazi. Néha nem tudjuk, hogy hol a kamera, és hol vagyunk mi...utóbbi csak akkor tűnik fel, amikor dönci barátunk sikoltva hull alá az ismeretlen homályba, és azon gondolkozik, hogy hány éves (hetven), és hány foga van (miután földet ért...egy sem). Ami fölöttébb idegesített, az volt, hogy csak oda mehetünk fel, ahova a készítők gondolták. Ha nem arra van a helyes irány, hiába van tőlünk egy félugrásnyira a láda, nem tudunk rá felugrani, beleütközik a bokánk. Röhej. Ami egyben jó is, és rossz is, az-az, hogy átvették a fejlesztők a régebbi játékokból az ügyességi részeket. Ilyen például az is, amikor Freeze után repkedünk. A sok táblát néha már be kell tanulnunk, mert különben mindegyiknek nekimegyünk, és akkor annyi. Ez azért jó, mert kicsit hiányoznak az ilyen pályák a mostani játékokból (ilyet utoljára talán az SNES-en éltem át). Valamint rossz azért, mert kicsit idegölő móka, ugyanúgy, mint annakidején. Az uncsi verekedések miatt a szavatosság rövid, még egy Batman rajongó barátom is csak rövid ideig kötötte le magát a programmal. A Vengeance valahol a jó, és a közepes játékok között helyezkedik el, és ez elég szomorú, mert a Pókemberből tanulva lehetett volna tudni, hogy hogyan kellene elkészíteni egy ilyen programot. Az Ubisoft nem tanult, és ezt nyomta a képünkbe...kellemetlen, de ennyivel kell beérnünk.

Böjtös 'SILVER' Gábor





BATMAN VENGEANCE

UBISOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (90KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NINCS TÚL SOK BATMAN JÁTÉK. RAJZFILMES MEGVALÓSÍTÁS
× KIDOLGOZATLAN GRAFIKA, UNALMAS VEREKEDÉSEK, ÉS SOK HIBA

7 pont

"A kora reggeli órában nem sokan sétálgattak Liberty City utcáin. Egyedül néhány csöves csoszogott végig a kihalt főúton, miközben hangosan szidták a rendszert, és folyamatosan didergtek. Pár, mindenre elszánt sportember kocogott a park melletti sétányon, de belőlük is kevesebb szaladgált a szokásosnál, hiszen a nemrég megjelent őszi hideg mindenkit arra kényszerített, hogy inkább otthon aludjon a melegben. Ahogy az egyik kocogó végigrohant a járdán, majdnem fellökött egy fiatal férfit, aki éppen a gőzölgő kávéját szürcsölgette álmosan. Norman az elnézést sem kérő, gyorsan távolodó futó után kiabált. "Nem látsz, seggfej?". Mérgesen megcsóválta a fejét, majd leült egy közeli padra. Norman Smith elsőrangú bűnöző volt, és nem szerette az ilyen bunkó alakokat. Ha nem várt volna egy fontos hívást ezen a korai órán, akkor megmutatta volna ennek a baromnak, hogy ki az úr. Most azonban elfojtotta mérgét, és türelmesen várt. Már éppen végzett a kávéjával, amikor megcsörrent a mobilja. A kijelző ismeretlen számot jelentett le, ezért kimérten vette fel a telefont. Nem szólt egy szót sem, figyelmesen hallgatta végig a vonal túlsó végén beszélőt, néha bólintott egyet, vagy hümmögött, majd bontotta a vonalat. Ez az a hívás, amire várt, és a feladat is kedvére való volt, amit a maffiavezértől kapott. Elgondolkozva bámult egy sokat ígérően mosolygó, jó testű, fiatal lány után, aki még jól meg is riszálta előtte a fenekét, majd megindult kifelé a parkból. Ideje volt, hogy hozzá lásson a küldetésének... A taxi megállt a bejelentett cím előtt, és a hátsó ülésre rögtön be is szállt egy jól öltözött, borostás, középkorú férfi. Miután bemondta az úti célt, a sárga kocsi elindult a délelőtti lagymatag forgalomban. A sofőr próbálkozott a beszélgetéssel, de utasán látszott, hogy nincs kedve a bájcsevegéshez, ezért nem erőltette a témát. Lassan a külvárosba értek, majd a vezető lekanyarodott a kikötőbe, ahol meg is állt egy eldugott helyen, majd kiszállt, egyedül hagyva a férfit. A hátsó ülésen értetlenül bámuló utas egyre inkább idegesnek látszódott, majd ő is kiszállt, és elkezdett üvöltözni a taxissal. "Mégis, mit képzel? Azonnal vigyen oda, ahova mondtam! Nem érek rá szórakozni magával, szálljon be, vagy..." – nem volt ideje befejezni a mondatot, mert a sofőr unott hangon kérdezett bele mondókájába. "Vagy?" A férfi ezt már nem tűrte tovább, és az övéből előkapott egy pisztolyt. "Na, jól van... Nehogy azt hidd, hogy szórakozhatsz velem, te kis fa..." – mondta volna tovább is, de a kezét eltörő baseball ütő miatt csak egy nyögést tudott kipréselni a száján. Hamarosan egy újabb csapás nyílt törést eredményezett a másik karján is, majd újabb ütések érték a lábait, és a gyomrát is. Az immáron védtelenné vált férfi a földön fetrengett a saját vérében, és könnyekkel küszködve nézett fel a támadójára. "Kérem, ne öljön meg, odaadom minden pénzem, csak ne bántson tovább." Norman nem hallgatta tovább a nyavalygást, és lehajolt az elejtett pisztolyért, majd azt az idegen homlokához szorította. "A főnök üdvözöl, te szemét..." Miközben belebámult a remegő, és imádkozó strici szemébe, eszébe jutott egy tanulság... Norman Smith mindig a tanulságokon gondolkozott, így nem esett nehezére kitalálni egy újabbat. "Soha ne cseszegesd a főnök nőjét!!!" – ránézett a nadrágjába vizelő férfira, és még gyorsan hozzátette: "Mert különben gyorsan elpatkolsz, haver!" – majd meghúzta a ravaszt. A strici hangtalanul ejtette a betonra a fejét, majd elcsendesedett. Norman eldobta a fegyvert, és az érdeklődve megjelenő pár csöves szeme láttára bedobta a taxiba a holttestet, azután becsukta az ajtót, és megindult a belváros felé. Amikor már kellő távolságba ért, elővett a zsebéből egy távirányítót, és megnyomott rajta pár gombot. Elégedetten nézett hátra, miközben a taxi hatalmas robbanás kíséretében kisebb-nagyobb darabokra hullott, megsebesítve ezzel egy-két hontalant. A többi csöves gyorsan a lángoló roncsok köré gyűlt, és elégedetten dörzsölték a kezüket, végre nem fáztak. Norman nézte őket egy darabig, majd felballagott a sétányon, és elégedetten elmosolyodott, miközben gondolataiba merült. "Igen haver, ez itt Liberty City, és nem húzod sokáig, ha nem tartod be az itteni törvényeket... Például, ha a főnököd nőit szúrogatod, hát hamar harangoznak neked, öregem..."

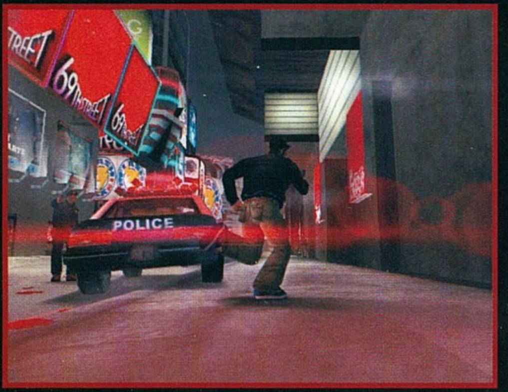
18 ÉVEN FELÜLIEKNEK

Megmondom őszintén, én is a GTA rajongók népes táborába tartozom. Lenyűgözött az az erőszak és szabadság, ami az első két részbe volt besűrítve. Pontosan ezért nagyon vártam a harmadik epizódot, amiről minden képet megnézegettem a neten. A látottak alapján pedig mindig megráztam a fejem, és azt mondtam, hogy ez biztos nem lesz ilyen szép, vagy ha igen, akkor folyamatosan akadozni fog... Hát, azt kell mondjam, egyik sem jött be. Egyszerűen hihetetlen, de ez a program gyönyörű és alig szaggat...de várjunk egy kicsit, ne szaladjunk ennyire előre. A játékban egy bűnözőt alakítunk (legyen a neve Norman Smith), akit egy balul sikerült bankrablás miatt éppen rendőrök szállítanak, amikor bekapcsolódunk a történetbe. Az őrzőinket lekapcsolja pár fegyveres, és mi innentől már szabadok is vagyunk. Ettől kezdve feladatokat kell végrehajtanunk a város maffiáinak a megbízásából, és a lehető legtöbb bűncselekményt kell végrehajtanunk. Ez így jól hangzik, nem? Akik a korábbi részekben nem szerették a felülnézetes megoldást, azok most megnyugodhatnak, mert immáron teljes 3D-ben garázdálkodhatunk L. City utcáin. Szokás szerint beleköthetünk a békés járókelőkbe (akikről azután kiderül, hogy nem is olyan békések), autókat köthetünk el, célpontokat likvidálhatunk, vagy csak egyszerűen "ámokfuthatunk" a rendőrség nem kis örömére. Azt sem véletlenül írtam ki, hogy "18 éven felülieknek", mert ezt a játékot szerintem csak annak szabad játszani, aki már tisztában van a valóság, és a képzelet közti különbséggel. A GTA háromban szinte mindent megcsinálhatsz, talán csak a nőket nem erőszakolhatod meg (ki tudja... lehet, hogy a következő részben). A cikk elején található küldetés ugyan nem létezik, de sok hasonló igen. Rosszlányok szállítása, emberek megölése... Ezt szerintem meg kell hagyni nekünk, felnőtteknek.



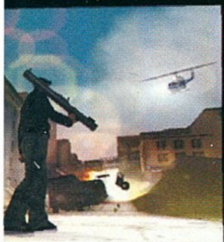
A KEZELŐFELÜLET, ÉS A KEZDETEK

A kezelés elsőre talán kicsit összetettnek tűnik, de hamar elsajátítható, és utána már nagyon könnyű lesz. Emberünket, vagy az autókat természetesen az iránynyilakkal, és a bal analóg karral tudjuk mozgatni. Futni úgy lehet, hogy az irány megadása mellett nyomva tartjuk az X-et, a Négyzet pedig az ugráshoz kell. A Háromszöggel tudunk be- és kiszállni az autókba, autókból, a Kör-el a fegyvereinket vehetjük igénybe. A támadóeszközök között az L2, R2 használatával tudunk válogatni (persze csak, ha több van nálunk), az R1-el becélozhatjuk a hozzánk legközelebb állókat, az L1 pedig mögénk rendeli a kamerát, így előre tudunk nézni. Sétálás közben még igénybe vehetjük az R3 segítségét, ezzel hátra tudunk nézni, amíg nyomva tartjuk a gyombot, ez akkor használható, ha mondjuk üldöz minket valaki, és meg akarjuk nézni, mennyire van mögöttünk az illető. Az R3 pörgetésével még egy belsőnézetes módba is kerülhetünk, de ezt szerintem nem fogjuk sokat használni. A Start a menübe visz minket, itt megnézhetjük a statisztikánkat (bűncselekmények száma, körözöttség, stb.), a küldetés paramétereit, vagy az irányítást, és a legkülönbözőbb opciókat. A Select a kameranézetek váltására szolgál, van normál nézet több változatban is, valamint a régi felülnézet is megtalálható. Amennyiben autóba ülünk, pár dolog megváltozik. Az L3 a dudát hozza működésbe, az L1-el váltogathatunk a különböző rádióállomások között, az R1 a kézifék, az L2, R2 párossal pedig kilőhetünk fegyverünkkel mindkét oldalon. A többi gomb az autós programoknál megszokott variációkat szolgáltatja. Amit még érdemes megemlíteni, az az R3, ugyanis ha egy mentőautóba, rendőrautóba, vagy taxiba ülünk, akkor ezzel lehet igénybe venni a jármű használatával elérhető szolgáltatást. A rendőr járgánnyal bűnözőket kell likvidálnunk, a mentővel sebesülteket kell a kórházba szállítanunk, a taxival pedig értelemszerűen utasokat vihetünk ide-oda. A képernyő bal alsó sarkában van egy térkép, az segít a tájékozódásban, a célpontok mindig be vannak jelölve rajta, így nem nagyon tudunk elveszni. A jobb felsőben látható a pontos idő (L. City), a dollárjaink száma, az életerőnk, az hogy milyen fegyver van nálunk, és a körözöttségünk. A program egyáltalán nem ne-

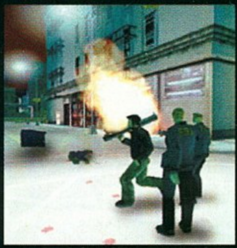




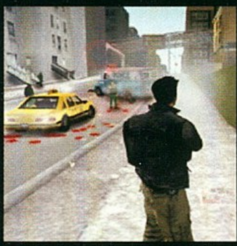
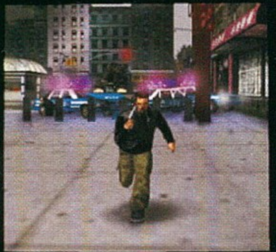






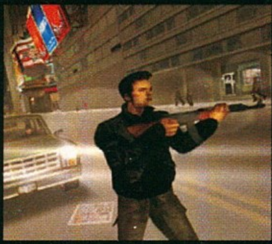


grand theft auto III

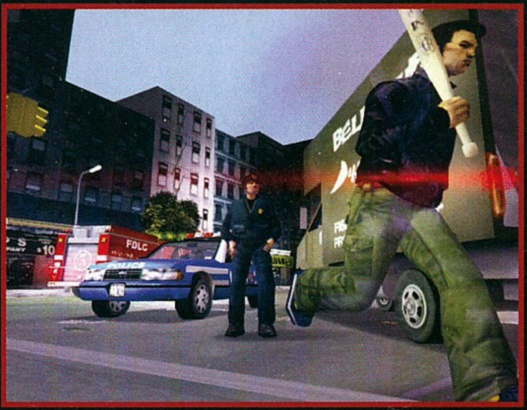








héz az elején, könnyű beletanulni, de azért segítek egy kicsit, jöjjön az első pár küldetés. Fogolytársunk előzékenyen beül az álló autóba, és elfuvaroztatja magát egy helyre, ahol át tudtok öltözni, ugyanis a börtönszerkó szerinte elég feltűnő. Van benne némi igazság, tehát pattanj be az autóba, és menj le a hídról. A térképen virító rózsaszín pont jelzi a helyet, ahova mennetek kell, húzz bele. A kék térben állj meg, és már meg is érkeztél. Gyorsan átöltöztök, és társad bejelenti, hogy ismer valakit, aki segíthet nektek, vigyed el hozzá. Előtte még vedd fel a lépcső mellett található FA testápolót, vagyis a baseballütőt. Egyébként a későbbiekben, ha menteni akarsz, akkor ide jöhetsz vissza, sőt még az autódat is elmentheted, ha beállsz vele a garázsba. Ha minden megvan, irány újra a rózsaszín célpont, avagy a főnök, Luigi háza. Ha rendben odaértél, meg is kapod az első rendes küldetésed, menj el a főnök egyik ribancáért, és hozd vissza őt ide. Pattanj be az autóba, és menj a zöld ponttal jelölt lányhoz, majd gyere vissza. A kórházat egyébként jegyezd meg (ott szeded fel a kurvát), mert ha valami sérülésed van, bármikor eljöhetsz ide, hogy meggyógyítsd magad. Amennyiben sikeresen megérkeztél a főnökhöz, kapsz egy kis pénzt, valamint egy új melót. Egy Spank nevű faszi szórakozott Luigi "lányaival", ezért meg kell ölnöd, és el kell hoznod a járgányát. Hajts a zöld ponttal jelölt helyre, és verd ki a sz*rt is a kis mitugrászból, majd pattanj be az autójába, és hajts vele a megjelölt színezőbe, ahol átalakítják a kocsit, hogy ne lehessen felismerni. Ezt a pontot is jegyezd meg, mert ha üldöznek, csak idejössz, leperkálod az ezer dolcsit, és már senki sem fog felismerni. Most már csak az autót kell elvinned a kívánt helyre, és készen is vagy. Ugye, hogy nem egy nehéz feladat, hamar belejössz majd. Az a fontos, hogy mindig okosan cselekedj, a zsaruk előtt például soha ne lopj, és ne ölj, mert gyorsan elkapnak. Ha pénz kell, akkor a taxizással is jól lehet keresni, de a sétálóktól is el lehet venni a pénzüket, ha megölöd őket. Éjszaka a parkban például nem kötnek beléd a zsaruk, és ha valaki egyedül sétálgat a sötétben, akkor az magára vessen szerintem. Szóval vesd bele magad a missziókba, mert nagyon jól fogsz szórakozni.




EGY KÖTELEZŐ JÁTÉK!

Pont az utóbbi napokban gondolkoztam el azon, hogy némelyik játéknál kicsit talán jóindulatú voltam korábban, és többet kaptak, mint amennyit érdemeltek volna. El is határoztam, hogy mostantól szigorúbb leszek, és csak a nagyon kivételes programok kapnak majd kilenc pont feletti eredményt. A GTA 3-nál azonban nem kellett túl sokat gondolkoznom. Ezt mindenkinek látnia kell, mert nem egy egyszerű élmény. A 3D-s város tökéletesen fel van építve, az emberek járkálnak az utakon (napszaknak megfelelő mennyiségben), az autók dudálnak egymásra, és néha még kisebb bandaháborúkat is láthatunk. Időnként elered az eső, leszáll a köd, és mi már majdnem érezzük a csatornák gőzét, ahogy elsétálunk mellettük. HIHETETLEN! Nagybetűvel. Emberünk is tökéletesen reagál mindenre, például ha elindulunk egy autóval, aminek nem csukódott be rendesen az ajtaja, akkor az ajtó egy darabig kinyílik-becsukódik, azután emberünk megunja, és kinyúl az elszabadult ajtóért, majd becsapja. Mindenkinek ajánlom a GTA 3 programot, mert tényleg megéri a pénzt, amit kérnek érte. Utoljára még egy kedvenc akciómat elmesélem, abból jól látszik, mi mindent csinálhatunk. Amikor elloptam egy járgányt, egy rendőr észrevett, ezért kénytelen voltam lelőni. Elvittem az autóját, és jó pár embert elütöttem vele, amikor a kikötőhöz értem. Kiszálltam, és a járókelők között nekiálltam lövöldözni, erre megint megjelent pár zsernyák. Bepattantam egy autóba, és lementem a parthoz. Ezer járőr a nyomomban, erre felugrattam egy hatalmas hajóra az egyik rámpa segítségével. Kocsi felborul, a tetejére áll, én kikúszom az ablakon, és elrohanok. Megjelenik fölöttem egy helikopter, közben a pórul járt kocsi felrobbant. A helikopter üldöz, reflektorral világít meg, felveri körülöttem a port, és üvöltözik a hangosbeszélőbe a pilótája. A zsaruk szépen lassan körbevesznek, és lelőnek. Kész voltam, és még most is kész vagyok, ha L. City utcáira kerülök. Ezt nem lehet szavakban kifejezni, ezt neked is át kell élned!



Böjtös 'SILVER' Gábor

GRAND THEFT AUTO 3

ROCKSTAR

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (500KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ TÖKÉLETESEN KIVITELEZETT, VALÓSÁGHŰ AKCIÓ
× MOST MIT ÍRJAK IDE?

10 pont




シェンムーII
~Shenmue II~

VIGYÁZZ, NEHOGY RÁSZOKJ!

Őszintén megmondom nem gyújtottam görögtüzet, amikor Martin felhívott és közölte, hogy én csinálom a Shenmue 2 végigjátszását. Na nem a játékkal volt bajom, hanem azzal, hogy kissé időigényes a stuff és nekem meg pont abból volt kevés mostanság, főleg az előre hozott lapzárta meg a temérdek más írni való munka (FF6, Dark Cloud stb.) miatt. A másik ok, hogy a Shenmue első részével alig játszottam valamit. Egy elképesztő és hihetetlen alkotás volt az biztos, de mindig úgy voltam vele, hogy majd amikor lesz egy kis időm végigviszem, de valahogy sohasem jött össze a dolog, most már nagyon sajnálom nem jött össze. Még szerencse, hogy Csipi (eredetileg ő csinálta volna a tesztet, de más dolga volt) felvilágosított az első rész történetéből, és utána is olvastam amennyit lehetett, így nagyjából képbe kerültem Shenmue ügyben. Egyébként amilyen szkeptikusan fogadtam először az anyagot, olyan rajongással tettem le. Igazából kevés vagyok én ahhoz, hogy szavakkal kifejezzem, a Shenmue 2 pozitív oldalait. Írhatnék 10 oldalt is akkor sem tudnám érzékeltetni ezt a hihetetlen világot, amit a játék ábrázol. Nem! A Shenmue 2-őt csak az képes igazából megérteni aki végigjátssza. Sajnáltam is, hogy alig volt rá időm, és igazából nem tudtam igazán kiélvezni a játékot, de mégis elvarázsolt, hogy mennyi lehetőség van ebben a programban.



A MÚLT A JELEN ÉS A JÖVŐ

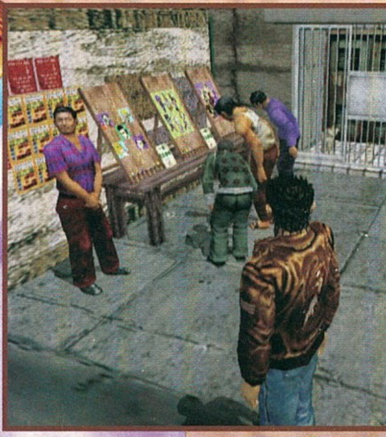
A Shenmue-t a Sega egyik legnagyobb programozója találta ki, név szerint Yu Suzuki. Nagyjából olyan nagyságrendű zseniről van szó mint Hideo Kojima, sőt! Az ő nevéhez már több aranytojást tojó tyúk fűződik, elég ha csak a Virtua Fighter sorozatot vagy a Ferrari 355 említem. Mégis a Shenmue-val valami elképesztő és hihetetlen nagy fába vágta bele a fejszéjét. Egy olyan játékot ALKOTOTT (igen így csupa nagybetűvel), mely túllép egy közönséges game határain, és tulajdonképpen egy ember életének irányítását vehetjük át. Bármit megtehetünk amit az életben is. Ha gondoljuk élhetjük a mindenapi életünket, boltba járhatunk, beszélgethetünk a többi emberrel, zavartalanul tölthetjük időnket. De ha ezt netán megunnánk neki kezdhetünk nyomozni és tovább gördíthetjük a történet menetét. Fantasztikus, hogy milyen apró részletekből lehet kikövetkeztetni a történet folytatását. A Shenmue az a játék amit végigjátszás nélkül kell játszanotok, és csak akkor belenézni a segítségbe ha tényleg semmi ötletetek nincs a tovább lépést illetően. Amúgy a stuff mindig segít, elég ha megnézitek a jegyzetfüzetet. Ez igaz a második részre is, próbáljátok meg egyedül megcsinálni!



Már az első rész megjelenésekor lehetett tudni (amit még Saturnra kezdetek el fejleszteni), hogy a Shenmue egy hosszabb sorozat kezdte lesz. Yu Suzuki összesen 16 fejezetesre írta a történetet, amit mellesleg ő rendezett is. A Shenmue 1-ben az első fejezetet játszhattuk végig, míg a második részben a második, harmadik és negyedik fejezet került megjátékosításra. Összefoglalva tehát, eddig megjelent két részben a történet 1/4-ét ismertük meg! Ez bizony lenyűgöző, nagyon kíváncsi leszek a folytatásra. A Shenmue 2 megjelenése egyébként nagyon érdekesen alakult. Amikor ezeket a sorokat pötyögöm még csak japán verzió létezik belőle. Pár héttel ezelőtt jelentett be a Sega egy hírt, ami sokakat szíven ütött, főleg az amerikaiakat. A közlemény lényege az volt, hogy a Shenmue 2 Dreamcastra csak Japánban és Európában fog megjelenni, Amerikában nem! Ezzel jól kicseszett a Sega az amerikai DC-s Shenmue rajongókkal, mert ők kénytelenek lesznek Európából importálni az anyagot, ha angolul akarnak vele szórakozni. Persze annak örülök, hogy Európában megjelenik a stuff, hisz eddig még nem volt példa arra, hogy egy játékot csak Japánban és Európában adjanak ki meg. Ennek is megvan ám a magyarázata, amit mindjárt ki is fejtek. Azért az amerikaiak nem szomorodhatnak el teljesen, mert náluk is megfog jelenni a Shenmue 2 csak épp nem Dreamcastra, hanem XBox-ra, méghozzá jövő tavasszal! Valószínű, hogy egy grafikailag feljavított és kipofozott verziót kapnak ezért cserébe, de én e mögött pénzszagot érzek, méghozzá a Microsoft pénzét! Hisz aki Shenmue-zni akar az államokban, az kénytelen lecserélni a DC-jét egy (számomra borzasztóan unszimpatikus) XBox-ra. Na de hagyjuk az amcsikat legyen ez az ő bajuk, mi inkább örüljünk, hogy novemberben (tehát mikor ezeket a sorokat olvasod) már megjelenik az angol verzió. És, hogy mit hoz a jövő? Ezt még nem tudni. A történetnek nincs vége a Shenmue 2-ben, sőt több kérdés felvetődik, mint amennyit megválaszol a sztori. Egyelőre bizonytalan, hogy melyik gépre fogják megcsinálni a következő részt. Szomorú vagyok, mert valószínűleg annak cégnek az emblémájával ellátott gép lesz a nyerő, amelyik többet fizet majd a Segának. Kiindulva abból, hogy az Shenmue 2 XBox-ra is megjelenik, lehet, hogy ez a gép lesz a befutó, de nem lehet kizárni egy PS2-es vagy GameCube-os változatot, bár ezek valószínűsége egyre csökken. Pedig jó lenne ha minél több masinára kijönne, mert ezt a játékot minél több embernek kéne megismernie. Maradjunk annyiban, hogy az biztos, hogy lesz Shenmue 3 csak még az nem biztos, hogy melyik géptípusra. Illetve egy gépet kizárhatunk (a legnagyobb sajnálatomra), méghozzá a Dreamcastot, mert arra a Shenmue 2 volt az utolsó rész.

VÁLTOZÁSOK

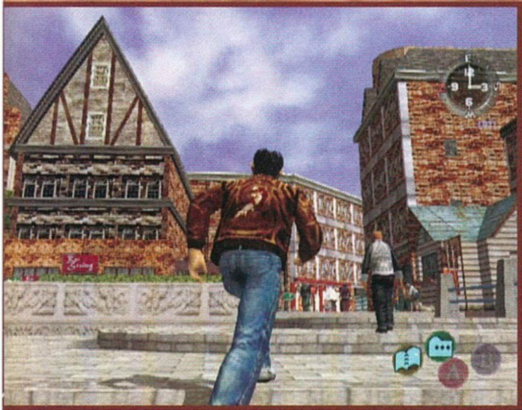
Nézzük mik azok a dolgok, amik nem változtak és jöjjön néhány újdonság is. Az első változatlan dolog az irányítás és a kezelés. Erről nem is szeretnék írni, mert aki játszott a Shenmue 1-gyel az biztosan vágja az irányítást, aki meg nem, az lapozza fel a 34-es számunkat, ahol Csipi részletesen foglalkozott a dologgal. Szembetűnő változás, hogy a grafikán még tovább finomították a Sega mesterei. Már az első rész is maximálisan kihasználta a Dreamcast kapacitását, de a folyatatásban egy-két helyen szinte túlmentek a gép képességeinek határán! Valamivel szebbek a helyszínek, a grafikai effektekből is több van, és a poligon szám is elérte a maximumot. Szinte hihetetlen, hogy ezt a grafikát a Dreamcast produkálja, hisz ezt a kidolgozottságot még a PS2-es játékok is megirigyelhetnék. Végre egy olyan játék, ami 100%-ig megmutatja mire képes a Sega 128 bites gépe. Menetközben azon gondolkodtam, hogy vajon a DC tényleg csak 3 millió poligont tud megjeleníteni? Mert ahogy az anyag kinéz, arra is gondolhatnánk,





hogy valahogy túlmentek ezen a számon! A helyszíneken például sokkal több (kb. kétszer annyi) ember mászkál, és nem csak mászkál, mert mindegyik teljesen másképp van animálva és más mozgásokat tesz. Lényegében nincs két teljesen ugyanolyan szereplő mint ahogy az életben is mindenki másképp mozog egy kicsit.

Apropó helyszínek! Az új rész ott folytatódik történetben ahol az előző abbamaradt. Tehát Ryo felszállt a Hong Kong-ba tartó hajóra, ahova apja gyilkosa a titokzatos Lan Di is távozott. Tehát a Shenmue 2 Hong Kong-ban játszódik (legalábbis az első 2 diszk, a többit majd meglátjátok!), és az alkotók megpróbálták lemodellezni a várost és úgy beleültetni a játékba! Ennek eredményeképpen kicsit realisztikusabbak a helyszínek mint az első részben. Lélegzetelállító ahogy pezseg az élet, mindenki végzi a dolgát, vásárol, beszélget stb. Ráadásul napszaktól függően is változik mindez! Természetesen most is telik az idő (persze kicsit felgyorsítva), és változik a napszak. Maga a játék valamivel hosszabb mint az elődje, hisz most 4 CD-n illetve

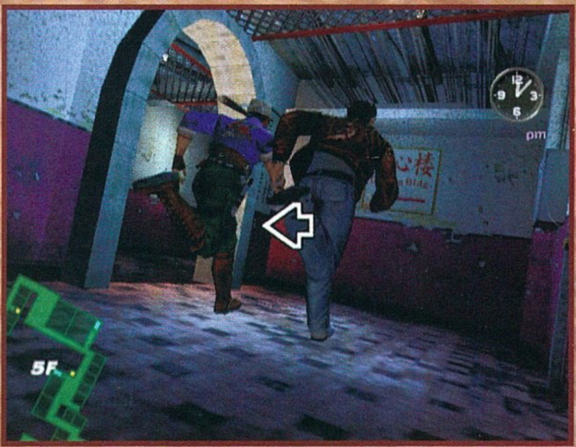


nem is CD-n, hanem GD-n (tudjátok az 1 gigás lemez), terül el. Az a fantasztikus ebben az anyagban, hogy lényegében akármit lehet csinálni, amit csak akarunk nincs meghatározva, hogy mit kell tennünk és egy bizonyos dolgot ezerféleképpen megcsinálhatunk. Oda megyünk ahova és amikor akarunk. Akkora szabadságot kapunk, amekkorát még soha egyetlen egy játékban sem, leszámítva persze a Shenmue 1-et. Az egy fantasztikus húzás volt az első részben, hogy a Sega régi játéktermi klasszikusait ki lehetett próbálni. Szerencsére ez most is így van, a Space Harrier-en kívül játszható a Hang On, az Outrun, sőt még az AfterBurner 2 is! Ez utóbbinak külön örültem, mert régen eléggé kedveltem. Komolyan mondom már csak a Sonic hiányzik a sorból! Nem is lehet a Shenmue-t bármihez is hasonlítani, ilyen egyszerűen nincs! Bizony megértem azokat a Dreamcast rajongókat akik csak ezért a játékért tartották meg a gépüket! Ők most óriási élményben és jutalomban részesülnek, kitartásukért. De valljuk meg őszintén, aki eddig hűséges volt a DC-jéhez az megérdemli ezt a kitüntetést. Akárcsak az első résznél itt is tökéletes a rendezés, csodálatosan megkomponált jeleneteket láthatunk. Gondolok itt például a harcokra (QTE) amik megint művészien megvannak csinálva, és rengeteg mozgást megtanulhatunk megint. Volt egy-két olyan jelenet ami akár egy jobb Hong Kong-i akciófilmben is szerepelhetne. Újdonság, hogy lesz olyan QTE, amiben nagyon gyorsan kell beütni a gép által megadott kombinációt.

Figyelemreméltó különbség, hogy a zene némileg megváltozott. Lesznek ismerős számok, de teljesen újjak is. Ettől függetlenül csodás dalokat hallhatunk a történet alatt. Mivel japán verziót teszteltem azt nem tudom megmondani, hogy a szinkron hangok ugyanazok e mint az elődben, de csak nem követ el a Sega akkora baklövést, hogy megváltoztatja a megszokott hangokat.

FŐMENÜ

Kezdjük mindjárt a New Game-mel. Mikor új játékot kezdünk a gép megkérdezi, hogy be akarjuk-e tölteni az előző részben kimentett állásunkat (erről a mellékletben még írtam pár sort). Így bizonyos dolgok megmaradnak az első részből, ami miatt tényleg olyan érzésünk lehet a sztori kezdetén, hogy teljesen ott folytatjuk ahol az előző rész abbamaradt. A Continue-nál folytathatjuk a kimentett játékunkat, menteni most bárhol lehet a menüben a memóriakártyánál. Találunk még két rendkívül érdekes menüt. Az első a Digest Movie, ahol egy 14 perces filmet nézhetünk végig, ami összefoglalja a Shenmue első részében történet eseményeket. A másik menü a Shenmue Collection, itt a játék folyamán kipróbált mini játékokat (pld. Space Harrier, Afterburner 2, bunyók stb.) lehet lejátszani, csak örök kredittel. Az Options-nél természetesen a beállításokat végezhetjük el.



JÖJJÖN A DICSHIMNUSZ!

Az eddig elmondottak szerintem részben már értékelték a Shenmue 2-őt, de azért leírom, hogy miért fogott meg a játék. Először lássuk van-e valami hiba. Itt most elgondolkodtam, hogy okos dolog-e olyan játékban hibát keresni mint a Shenmue. Lényegében felesleges a keresgélés, mert szinte tökéletes az egész. Van azonban két apróság amit a biztonság kedvéért megemlítek. Az első, amit már az előző résznél is érzékelhető volt, hogy néha az emberek az utcákon a semmiből tűnnek elő. Ez persze lehet, hogy attól van, hogy én japán verziót teszteltem, ami CD-n volt, és CD-ről kicsit nehezebben olvassa be a gép az embereket. GD-s európai változatnál ilyen nem hiszem, hogy előfordulhat (vagy nem ennyire látványosan). Ezzel összefüggésben a Shenmue 1-nél mindenkinek volt hangja, itt viszont nincs (lehet, hogy ez is változni fog az európai változatban). Mivel azonban kb. tízszer annyi szereplőt ismerünk meg, mint az első részben (meg az utcákon is rengetegen vannak), ezért ha nem beszélne mindenki az is teljesen érthető és megbocsátható lenne. Más hiba nincs is a programban. Most jönnének a pozitívumok, de nem tudom mivel kezdjem, egy csomó mindent már elmondtam. Az egész Shenmue 2-ben az a fantasztikus, hogy tartalmazza mindazt, amit az első rész, és még ehhez hozzá is tudtak rakni egy adaggal a fejlesztők. Minden téren a maximumot hozza, technikailag meg vizuálisan olyan, mintha nem is Dreamcasttal játszanánk. Ahogy haladtam előre a történetben tudatosult bennem, hogy ez egy



fantasztikus, monumentális, minden képzeletet felülmúló játék! Ilyen még nem volt a videojáték történelemben és ezt túlzás nélkül mondom! Méreteit tekintve a Shenmue 2 egyszerűen már túlságosan is nagy, ha végigjátszás vagy segítség nélkül játsszátok, nem is tudom hány hónap kéne, hogy elérjetek a végére. Az a lenyűgöző részletesség ami jellemzi az anyagot felfoghatatlan. Egy városban van vagy 50 ház, és mindegyikben vagy legalább (átlagosan)10 szoba. Mindegyik szobában MINDENT meglehet fogni, átlehet vizsgálni stb. A városok, utcák, szobák elképesztők, mindenhol vannak apró kis utalások, mondjuk régi Segás játékokra. És a hihetetlen szabadság amit kapnunk! Erről már írtam fentebb, de mégis leírom még egyszer. Elképesztő, hogy tulajdonképpen úgyis tudjuk játszani a játékot, hogy a történtben semmit nem megyünk előre. Csak vizsgáljuk a szobákat, tárgyakat, emberekkel fecsegünk az utcán, reggel dolgozni megyünk, felvesszük a fizetést, aztán este elugrunk egy játékterembe és elverjük minden lóvénkat. Az is tetszett nagyon, amikor beálltam utcai kofának és úgy kiáltoztam az utcán! A Shenmue 2 hangulata maximális, felülmúlhatatlan és szerintem fokozhatatlan is, nem is tudom, hogyan lehet ezen még javítani! Erről szívesen megkérdezném Yu Suzuki mestert. A történetet még nem dicsértem, de csak azért, mert kezd kifogyni a szókészletem a pozitív jelzőkből! Utánozhatatlan! És ráadásul, a cselekvéseinktől függően tulajdonképpen nem létezik kétféle végigjátszás, mindig lesznek kisebb-nagyobb eltérések. Az biztos, hogy nincs még egy olyan program, amit ennyire nehéz, szinte már lehetetlen 100%-ra kiismerni! A tesztelés vége felé kezdtem el azon gondolkozni, hogy miért is adtam el a Dreamcastomat (komolyan elgondolkoztam, hogy megint veszek egy DC-t), mert ha meglenne tuti biztos, hogy megvenném boltban a Shenmue mindkét részét és hónapokig csak ezt nyúznám! Egyedül azt sajnálom, hogy nem jelenik meg minden konzolra (PS2, GameCube, stb.), mert ezt mindenkinek ki kellene próbálnia! Tartalmilag nincs program, ami felvehetné vele a versenyt. A történet borzasztó hosszú és annyi részlet van benne, mint eddig semmi másban. A világ legtartalmasabb játékának a Final Fantasy VII-et tartottam. EDDIG!! Mert a Shenmue 2, ebben a tekintetben legalább kétszer nagyobb a FFVII-nél. Azt a tartalmat ami az anyagban van nem is tudom megfogalmazni, ezt mindenkinek látnia és játszania kell! Le a kalappal a Sega előtt, hogy ennyire jól tudta folytatni egy már tökéletes alkotást. DC tulajok, ezt a játékot gizdán mutogathatjátok PS2-es ismerőseiteknek, még ők is elismeréssel fognak róla szólni azt garantálom! Ezt a stuffot minden DC tulajnak bekell szereznie, és végig kell játszania, mert tényleg nem létezik még csak hasonló sem! Szóval kedves Dreamcastosok, én azt tanácsolom, hogy a Shenmue 2-őt kérjétek karácsonyra! Itt a végén pedig szeretnék köszönetet mondani a Sega Enerprises LTD. japán kirendeltségének, aki a végigjátszáshoz elengedhetetlen segítséget nyújtott!

(Folyt. a mellékletben.)

Veres Miki



SHENMUE 2

SEGA/AM2

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ A VIDEÓJÁTÉK TÖRTÉNELEM LEGMONUMENTÁLISABB ÉS LEGTÖKÉLETESEBB ALKOTÁSA!!

× TANULÁS HELYETT EZZEL JÁTSZOTTAM ÉS KARÓT KAPTAM AZ ISKOLÁBAN

10 pont



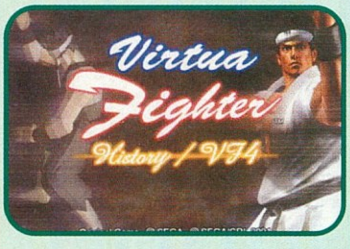
DREAMCAST LELTÁR

VIRTUA FIGHTER HISTORY

Már hét éve volt, amikor az első 3D-s verekedős játék a Virtua Fighter megjelent a játéktermekben. Óriási siker és rajongás vette körül a játékot, mely egy sorozat kezdete és egy stílus megteremtője volt. Így a pénzbedobós gépeken, illetve a Sega konzoljain (Saturn, Dreamcast) tiszteletreméltó sikert könyvelhetett el. A legnagyobb rajongás (mint az általában lenni



szokott) Japánban övezte a sorozatot. A japán kölykök kívülről fújják a szereplők életrajzát, történetét, amit persze a Sega ügyesen kihasznált. Mindig megjelentetett olyan újdonságokat, melyek valamilyen formában kötődtek a sorozathoz, így elégítve ki a rajongók vágyát – ilyen volt például a Virtua Fighter Kids, ahol a főszereplők gyermekként bunyóztak. A most megjelent Virtua Fighter History (a japán Shenmue 2-höz adták) is a sorozat fanatikusainak készült. A célja, hogy összefoglalja az elmúlt hét év VF játékainak történetét, programozását és egy rövid áttekintést adjon, a sorozatról. Ráadásul még egy rövid demóval is kedveskedtek nekünk a programozók, melyben a VF4-ről nézhetünk meg pár dolgot. Ettől mondjuk szerintem megfájdul a DC tulajok szíve, hisz az új rész már nem a gépükre (azért igazán kiadhatnák DC-re is!), hanem PS2-re jelenik meg és (bár a CD-n még egy korai változata volt fenn a játéknak) fantasztikusan fog kinézni. A lemezen egyébként a VF első három, valamint a fentebb említett Kids epizódból nézhetünk meg jeleneteket, pld. hogy készült a játék, intrókat,

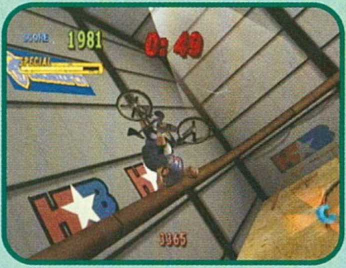


megnyeréseket (néhány résznél), demókat. Ezenfelül az összes epizód zenéit is meghallgathatjuk. Nem is tudom milyen értékelést adjak a "játékról", hisz pont játszani nem lehet vele, így azok számára akik nem rajonganak a sorozatért 1 pontot sem ér a dolog. Viszont a sorozat híveinek mennyei szórakozás lesz megnézegetni a demókat és hallgatni a zenéket. Ebből a szempontból egy komolyabb hibát találtam, a kép amin nézhetjük a bejátszásokat nagyon kicsi és a minőség sem a legjobb. Ha imádtad a VF sorozatot szerezd be, máskülönben felejtsd el.

7 pont

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Lassan telítetté válik a piac a különféle extrém sportokat felvonultató játékokkal. DC-re is nem egy stuff született már. Talán még a Tony Hawk készítői sem gondolták, mekkora mániát robbantanak ki. Az utolsó BMX-es játék a Dave Mirra nevével fémjelzett volt, ami szerintem igen jól sikerült. A most megjelent Mat Hoffman's Pro BMX mindazt nyújtja, amit egy ilyen játéktól elvárhatunk. Talán kicsit gyengébben muzsikál mint a DM. Például az intró, mely ugyan látványos, de azért jócskán elmarad mögötte. A szokásos módon elindulhatunk karrier módban (Career), ketten (Two Players), egyedül egy szimpla játékra (Single Session), játszhatunk szabadon (Free Ride). Ezen módokon kívül még két figyelemre méltó dolgot találunk a főmenüben. Az első a View Videos, ahol filmeket nézhetünk meg, persze csak ha előhoztuk őket. A második a Park Editor, itt saját pályát készíthetünk! Természetesen választható a BMX-es sportág krémje, a leghíresebb fazonok közül válogathatunk. A bicaj és a pálya választék is rendben van, igaz a jobbak, csak később választhatók. Nagyszerű pozitívum, hogy tetszőleges módon állíthatunk bringánk paraméterein. Rengeteg trükköt és mozdulatot csinálhatunk a játékban, ebből a szempontból nem igazán lehet



belekötni a programba, legalábbis ami a mennyiséget illeti. Igaz, hogy mindegyik mozgást meg lehet csinálni amit az anyagban látunk, de azért vannak olyan kombinációk amiket szerintem csak akkor lehetne élőben előadni, ha megszüntetjük vagy mérsékeljük a gravitációt. Ez persze nem baj csak mint apróságot említettem meg. A MH grafikája nem sokat fejlődött a DM óta. Persze ezt nem is vártam el, hisz ezt a játékot is ugyanúgy PS-re írták először, így a DC-s változat szokás szerint csak abban jobb a 32 bites változattól, hogy nincsenek benne pixelek. Zeneileg kielégítő a játék, többféle a sportághoz illő számot hallhatunk, bár nekem a DM számai jobban bejöttek és kár, hogy nem track-es a CD. A szeretitek az ilyen játékokat és nagyon unjátok a DM-et akkor érdemes beszerezni.



7.5 pont

CEASARS PALACE GOLD EDITION

"Na ilyen játékot sem teszteltem még" – vágott bele az agyamba a gondolat, mikor a Ceasars Palace GE betöltődött. Nem mindennap kerül az ember kezébe kaszinós program, így kíváncsian vizsgáltam meg az alkotást. Ahhoz, hogy játszani le-



hessen vele, először valamilyen nevet kell beírni (Add Player), aztán a Start Game-mel indíthatjuk a mókát, akár négyen is. Szinte az összes a kaszinóban megtalálható játékot szerepeltették a készítők. Összesen négy főbb típus közül válogathatunk: kártya, félkarúrabló, rulett, kockajáték és még sorolhatnám. Lényegében mindent megtalálunk, ami nem hiányozhat egy kaszinóból. A kedvencem persze a rulett volt, nem hiába ez a legnépszerűbb (csak kicsit furcsán mozgott a golyó). Persze a játékhoz pénz kell, ezt a bankszámlánkról tudjuk letölteni és nyereményünk is itt tárolható. Alapjában vé-



ve 2000 $-ral kezdünk, de baj esetén vehetünk fel kölcsönt is. Ahhoz, hogy játszhassunk mindig be kell fizetni egy kisebb összeget, ez amolyan nevezési díj. Ez az a játék, ahol a grafika és a zene teljesen funkcionális, lényegében harmadrangú szerep jut nekik. A CP GE azok számára egy ideális játék, akik kedvelik a kaszinós pénznyelő automatáit és a TV előtt akarják kiélni a játékszenvedélyüket. Nincs olyan hangulata, mint egy igazi kaszinónak, de a játék ára tized annyiba se kerül, mint amit egy éjjel veszíthetünk egy ilyen helyen. Ha ebből a szempontból nézzük megéri az árát, játékszenvedély betegeknek meg kimondottan ajánlott, de főleg olcsóbb megoldás!

8 pont

GAROU MARK OF THE WOLVES

A japánok egyszerűen imádják a klasszikus 2D-s verekedős játékokat. A Street Fighter által megteremtett stílus a szigetországban annyira népszerű, hogy még ma is jönnek rá a jobbnál-jobb anyagok. Az SNK nevű cég kifejezetten erre a műfajra specializálódott. A legújabb 2D-s bunyós termékük a Garou: Mark of the Wolves úgyszintén Japánban jött ki, de szerencsére minden feliratozva van angolul, így nyelvi nehézségeink nem lesznek ha beszerezzük a programot. A szokásos módokon vághatunk neki a küzdelmeknek. Van történetes Story, túléléses Survival, kétjátékos VS és gyakorlásos Practice mód. Ahogy azt már lassan megszokjuk, van egy Gallery pont is, ahol képeket nézegethetünk kedvenc szereplőinkkel. A játék kezdetén még csak keveset lehet megtekinteni a többit ki kell érdemelni, azaz el kell verni Stry módban mindenkit. Ezt összesen 14 emberrel lehet megtenni. Én természetesen először Jenettel voltam, az ok prózai: neki volt a legnagyobb melle! Persze öt perc játék után tudatosult bennem, hogy harci képességei nem érik el a megfelelő szintet, így gyorsan váltottam egy másik emberre. Egyéb-



ként az egész programra jellemző, hogy olyan, mintha egy felpörgetett Anime rajzfilmet néznénk, hisz a mozgások meg a szereplők is leginkább a Manga stílust idézik. Apropó mozgások! E tekintetében szintén a SF juthat az eszünkbe, a legtöbb kombinációt gomb+irány illetve félkör+gomb mozgásokkal lehet előhozni. Grafikailag nem a legjobb a játék a Guilty Gear X sokkal szebb nála. Ennek ellenére a karakterek szépen mozognak, ám a háterekre ráfért volna egy kis csiszolás. Tetszett viszont, hogy a játszhatósággal nincs gond, nem olyan játszhatatlan a Garou, mint sok más társa. Szerintem nem rossz darab az anyag, tartalmas is, így aki az ilyet nagyon szereti, nem hagyhatja ki!

Veres Miki



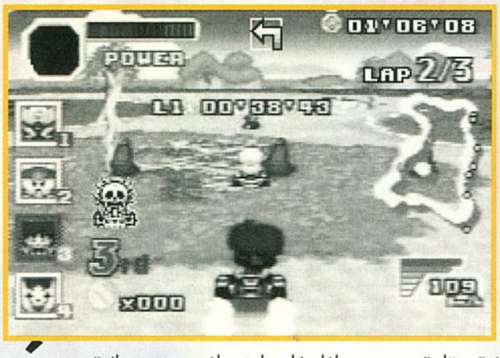
7 pont



Forgalmazó:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint, Depo 6
www.nintendo.com
POKéMON
Gotta catch 'em all!™
UNLOCK THE MYSTERY
A titok nyitja
GAME BOY COLOR
Pokémon Gotta catch 'em all!
Crystal Version
Pokémon Special Edition
Including Pokémon Crystal Version Game Pak!
Gold Version
Silver Version
Nintendo
GAME BOY COLOR
© 1995–2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



KONAMI HŐSÖK A GO-KART PÁLYÁN



Úgy tűnik, nagyon rákaptak a kiadók az autóverseny programokra, mert minden hónapban dögivel érkeznek. Ezúttal a Konami rukkolt elő egy flúgos futammal, a saját karaktereit szerepeltetve. Ücsörögtem bent a szerkesztőségben, mikor betoppant a Martin és rögvest a kezembe nyomta ezt a programot és így szólt: "Tibikém ez a neked való program, tuti tetszeni fog". Vagyis nyilvánosan ledegradált az óvodások szintjére. Nem baj, én állom a sarat, meg amúgy is jókat szoktam röhögni a GBA programokon. Meglepetésemre valahol mégiscsak igaza volt a Martinnak, mert nem olyan szörnyű ez a játék. Sőt ha jobban meggondolom, felveszi a versenyt a Mario Kart-al is, ami GBA-s körökben elég nagy szó. Az köztudott rólam, hogy szeretem az ilyen sziszifuszi programokat, meg az ugrabugrákat, na de a jóból is megárt a sok.



A Krazy Racers szinte teljes mértékben megegyezik a hasonló kaliberű idétlen versenyekkel, csak éppen nem a leghíresebb versenyzőkkel állunk a rajtvonalhoz (Konami rajongók előnyben). Az egész program hangulata a modern stílus jegyeit hordozza, a menü egy Internet böngésző, míg a zenében japán lánykák nyivákolnak. A játék célja a szokásos, vagyis nyerjük meg a versenyt, szedjünk fel minél több extra turbót és fegyvert, végül pedig füstöljük ki az ellenfeleket. A kedvencem a villám, amitől a célpont egy disznóvá változik és röfögve pattog egy ideig. Az se rossz, hogy a vízben nem lehet megfulladni, mert ha elsüllyedünk, a víz alatt is haladhatunk tovább, igaz egy kissé lassan. A pályák közti vágás és a gyors grafikus mozgás mindenütt a pergő akció hatását kelti. Sehol sem érezzük, hogy megtorpanna a játék. A zenék is üdítő hatásúak, dallamosak. Viszont zavaró, hogy az egyébként elég pofásan festő grafika néhol hibázik, bevillódzik. Szerencsére nem gyakran jön elő, így nem zavar a játékban. A minél hosszabb élvezet érdekében többfajta játékmódot, többjátékos lehetőséget és mini versenyeket is találunk elrejtve a menüben. Eleinte csak egy pálya változatot próbálhatunk ki, de ha azt végigcsináltuk a bajnokságon, elmehetünk letenni a B kategóriás jogsit és így további szintek is megnyílnak előttünk. Mondanom sem kell, hogy az irányítás pofon egyszerű, csakúgy, mint a program nehézsége is. Még a legnehezebb fokozaton sem egy ördöngősség bekerülni az első három helyezett közé. Ha valaki még nem vetette rá magát a Mario Kart-ra, vagy azt már végignyomta, és repetát kér, nyugodtan beruházhat a Krazy Racers-re is, nem fog csalódni.

Tibi

KONAMI KRAZY RACERS

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS A KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ POÉNOS, GYORS ÉS VISZONYLAG SZÉP IS
× NÉHOL HIBÁZIK A GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS

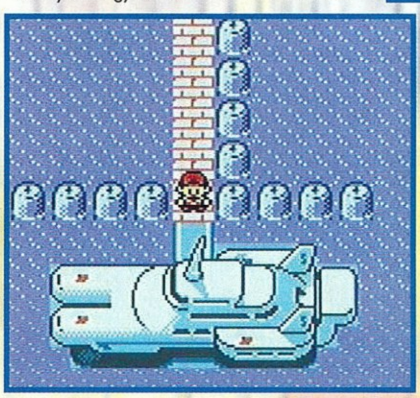
8.5 pont



POKEMON HEGYIKRISTÁLYBÓL



Mióta megjelent a Gameboy Advance, szinte teljesen hanyatlani kezdett az amúgy sem túl aktív Gameboy Color játékpiac. Most viszont megjelent a hírhedt új Pokemon játék. Mivel a Gameboy Advance tökéletesen képes lekezelni a Gameboy Color kazettákat is, sőt még fel is tuningolja őket, nyugodtan nekivetődhetünk a programnak. Miről is szól a játék? Mi másról, ha nem a Pokemonokól? Egy titokzatos világról, ahol az emberek és a Pokemonok – ezek a fura kis lények – egymás mellett élnek. Sok tudós szenteli egész életét a Pokemonok kutatásának. Ilyen a mi ismerősünk, Elm professzor is. Nemrég kapott egy levelet, melyben egy ismerőse azt írja, hogy valami fantasztikus dolgot fedezett fel. Mivel a professzor nagyon elfoglalt, minket kér meg, hogy menjünk és derítsük ki, mi történt. Választhatunk három Pokemon közül, hogy melyiket visszük magunkkal az útra. Elindulunk és mostantól minden bajon együtt kell túljutnunk. Kapunk egy telefont is, így bármi történik, értesíthetjük a professzort a fejleményekről. A játék célja, hogy minél több Pokemonnal találkozzunk és jegyezzük fel őket a kódexünkbe, továbbá, hogy elvégezzük a ránk bízott feladatot. A játék elején beállíthatjuk a pontos időt és dátumot, ettől függ, hogy milyen napszakban játszódik a program. Ha éjjel játszunk és az esti időt írjuk be, a játékban is sötét lesz és esetleg találkozunk olyan Pokemonokkal, akik csak éjjel bújnak elő. Ha letérünk a kitaposott ösvényekről, megtámadhatnak mindet más lények. Ilyenkor egy küzdőképernyőn választjuk ki, hogy milyen támadást hajtunk végre.



Maga a játék nem nevezhető szépnek, de hát ez nem is várható el egy öreg GBC-től. GBA-s játékok után kifejezetten ocsmány, ilyenkor lehet érezni, mennyit is fejlődött a gép. Viszont ezt ellensúlyozza, hogy elég tartalmas a program és sok felfedeznivalót tartogat. A pályákat többnyire felülnézetből szemléljük, amolyan Zeldás stílusban. Beszélgetünk, mászkálunk, vizsgálódunk és természetesen harcolunk. Ha egy vad Pokemon ellen harcolunk, a hátizsákunkból bevethetjük a poke-golyót, mellyel foglyul ejthetjük az ellenfelet és beidomíthatjuk, sőt még becenevet is adhatunk neki. A rengeteg felszedhető tárgy és a változatos szituációk teszik érdekessé a programot. Olyan nyalánkságokat is találunk, mint a rádió, ahol Pokemon adásokat foghatunk és információkhoz juthatunk, vagy a kedvencem, a telefon. Mindenkit felhívhatunk, aki megadja a telefonszámát, elsőként a mamánkat és a professzort.

Aki ismeri és szereti a Pokemont, az mindenképpen jól fog szórakozni a programmal, aki meg most hall róla először, jó alkalom, hogy megismerje ezt a világot.

Tibi

POKEMON GOLD

NINTENDO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS A KÁRTYÁRA

✓ HOSSZÚ ÉS SOK MEGLEPETÉST TARTOGAT
× GAMEBOY COLORHOZ KÉPEST IS SIVÁR GRAFIKA ÉS ZENE

7 pont

OSTORT A ZOMBIKNAK!



Akik nem most kezdték a játékipart, biztosan emlékeznek a Castlevania című programra, mely tűzként söpört végig a világon és szerzett magának sok ezer rajongót. Elérkezett az idő, hogy a hordozható gépek tulajdonosai is élvezhessék a félelmetes kastélyban való mászkálást és a vámpírok, meg csontvázak szétkaszabolását. A Konami elkészítette a Castlevania GameBoy Advance átiratát, mely grafikájában leginkább a Super Nintendo-s verzióhoz hasonlít. A pályák és ötletek viszont komoly átalakításon mentek keresztül.

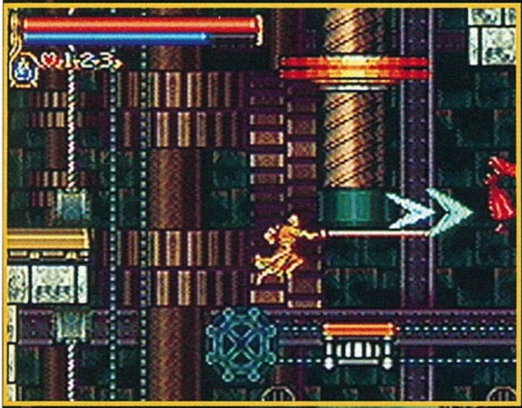
LORD DRAKULA FELTÁMADÁSA

1830-ban járunk, Ausztráliában. Egy ősi, mindentől távol eső kastélyban, ahol a gonosz erők és az ő szolgálójuk, Camilla, életre keltik a sötétség urát. Camilla – aki mellesleg igen csinos – megkezdi a rituálét, hogy a Drakula grófot újra határtalan hatalommal ruházza fel. Igen ám, de ekkor jövünk a képbe mi, az öreg Morris és csapata személyében, akik a vámpírvadászok kasztjába tartoznak. Réges-régen Morris volt az, aki a sírba taszította a grófot és most ezt kemény megtorlás követi. A gonosz vámpír a kastély alatti katakombákba veti Nathant és Hugh-ot, az öreg Morris fiát és hű segédjét és hagyja, hogy az ott lakozó szörnyetegek végezzenek velük. Az öreg vadászt pedig egy zárkába veti. Viszont hőseink drágán adják az életüket és pár csontváz harcos, denevér, kígyó és gargoyle nem tud kifogni rajtuk (na jó ez utóbbi kinyírt egy párszor, a rohadt szikla támadásával). A két fiú külön úton indul, hogy minél előbb megtalálhassák mesterüket és elintézhessék a fő gonoszt.

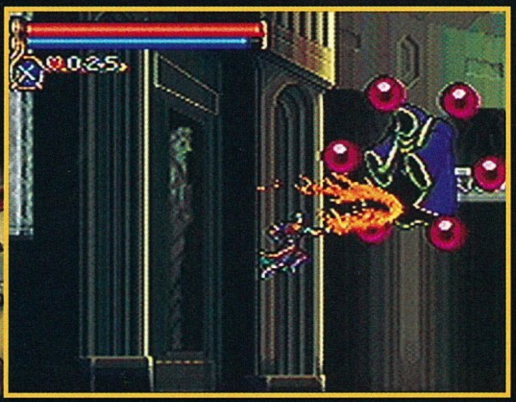
Mindezt megtekinthetjük a játék grafikájával készült kis animáció formájában, az első pálya elején. Sajnos nem vitték túlzásba a körítést a srácok, semmi komolyabb intró nem szerepel a játékban, viszont a zene valami fenomenális. A nyitóképernyőnél csupán egy női énekhang, sikítja a Castlevania szót, de tisztára úgy, mint egy temetésen. Szinte mindenhol sikerült ezt a hatást kelteniük a programozóknak, köszönhető ez az ügyesen kiválogatott hang palettának és a sötét grafikai megvalósításnak, no meg természetesen a GBA sztereó hangrendszerének.



Milyen is maga a játék? Aki nem ismerné, egy mászkálós, lényegében platform programról van szó, amely pár sajátos tulajdonsággal bír. Változatos szobákon és alagutakon küzdjük keresztül magunkat, miközben a legkülönfélébb teremtmények rohamoznak meg minket. Többfajta mozgáskombinációt vihetünk be és használhatjuk a felszedett cuccok többségét. Erre a megújult Inventory menürendszer segítségével nyílik lehetőségünk. Lenyomjuk játék közben a Start gombot és máris a státusz képernyőn találjuk magunkat. Itt rengeteg információt találunk a jelenlegi állapotunkról, hogy mióta játszunk, és milyen tulajdonságokkal bírunk. Részletesen úgy, mint támadó és védekező erő, intelligencia, szerencse, életerő pontok, fejletségi szintünk, stb. Továbbá innen léphetünk be a DSS menübe (Dual Setup System), ahol a különleges kártyák erejét használhatjuk, és az ITEM menübe, ahol a felszedett tárgyakat használhatjuk.









A pályákon elszórtan találunk majd kártyákat, fegyvereket, mérget és ellenmérget, energiát, varázslatot, stb. Miután felszedtük, használhatjuk őket a menü segítségével. Például emberünk egyik kezébe kést rakhatunk, míg a másikba ostort, beállíthatjuk a használni kívánt varázslatot és kártyát, amit játék közben az L és R gombokkal aktiválhatunk.

Természetesen egy komolyabb varázslathoz elegendő MP-vel kell rendelkeznünk (Mind Point).

A pálya egyes szakaszain komoly főellenfelekbe ütközünk, melyek legyőzéséhez ügyesen kell használnunk a meglévő cuccainkat. Az ostorcsapást például felturbózhatjuk egy kis tűzvarázslattal, a mozgásunkat meggyorsíthatjuk egy új csizmával. Ez egyébként is jól jön, mert a karakterünk mozgása nem éppen a leggyorsabb. Alig vonszolja magát át a képernyőn, csiga sebességgel, míg az esésnél túlságosan is érvényesül a gravitáció hatása. Ezért az ugrások kiszámítása is több odafigyelést és gyakorlatot igényel. Az egész történet egy hatalmas pályán játszódik, melyen haladva a helyszín kinézete folyamatosan változik. Vannak részek, melyeken nem tudunk átjutni (pl. nem tudunk elég magasra ugrani), így vissza kell mennünk, egy szobában találni egy szörnyet, azt legyőzni és cserébe kapunk egy új képességet (pl. dupla ugrás, ha kétszer nyomjuk le az ugrás gombot), így már továbbmehetünk azon a részen, ami eddig akadályozott bennünket. Ha megszereztük a futást, akkor az irány kétszeri lenyomásával késztethetjük figuránkat a gyorsabb mozgásra.

Bajban vagyok, ugyanis a mélyen tisztelt főszerkesztőnk kitalálta, hogy minden oldalon legyen egyforma a betűméret, így meg van szabva, hogy pontosan mennyit kell írni egy oldalra. Sőt még azt is mondta, hogy ha nincs meg a kellő karakter, töltsük fel a maradék helyet "aaaaa" betűkkel. Ez nem az én stílusom, úgyhogy jobbat eszeltem ki, kitolok a Martinnal és direkt ötszáz karakterrel kevesebbet írok. Most visszavágok a múlt havi mászkálós gonoszságai, meg a Goofy Fun House miatt is. **(Kedves olvasóink, Endrédy mester UTOLSÓ tesztjét olvastátok! Martin)**

Visszatérve a játékra, a Castlevania tehát minden szempontból hozza a formáját, pont olyan élvezetes, mint a SNES-es verzió. Ráadásul végre sikerült egy ideális sarkot találnom a szobában, ahol jól látszik a GBA képernyője, mert a redőny résein beszűrődő fény, pont a kijelzőre esik, az optimális 45%-os szögben. Bámulatos, mire képes ma a tudomány.

Tibi

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS A KÁRTYÁRA

✓ MÉLTÓ FOLYTATÁSA A LEGENDÁNAK
× A FŐHŐS MOZGÁSÁVAL NEM VOLTAM MEGELÉGEDVE

8 pont

Eddig nem voltam igazán babonás, de lehet, hogy elkezdek hinni a véletlenekben. A múltkor éppen hazafelé tartottam és szokás szerint úgy döntöttem, hogy lerövidítem az utat, és átkelek egy kisebb fűvel borított szakaszon. Ahogy ott lépkedek, egy ponton mintha "puhább" lett volna a talaj, bár akkor még nem fogtam fel mi történt. Aztán pár méter után gyanakodva hátra pillantottam és kiderült, a járdán szabályos alakú barna lábnyomokat hagytam magam után... Miután letöröltem, arra gondoltam, hogy talán szerencse fog érni, és mit ad Isten a rákövetkező napon kiderült, hogy pályafutásom során először, én csinálhatok egy Csevegőt! **(Ezért kár volt belelépni. Martin)** *Ehhez mérten igyekeztem minél színvonalasabb és érdekesebb leveleket bevàlogatni. Mivel kb. ezer irományt kaptam senki ne csodálkozzon, hogy egy-két darab nem ma íródott, sőt lesznek olyanok is amihez Böjtös kolléga is hozzászólt. Veres Miki*

Halihó! Miket meg nem érünk így együtt, mi, az 576 Konzol áldásos társaságában! A nemrég még álomként emlegetett PS2 felfelé tör, Gates apót jobb belátásra bírta a habostorta, és konzolgyártásba kezd. *(Ha a habos torta tehet róla, hogy beszáll a konzol piacra, akkor kár, hogy pofán dobták. Más különben viszont... Miki)* valamint Lara baba élőben villogtatja didkóit egy hollywoodi szuperprodukció keretében és Angelina Jolie segítségével. *(AJ-től a kedvenc filmem amikor egy leszbikus nőt alakít – sajnos a címét elfelejtettem. Na abban a filmben volt egy-két (ágy)jelenet ami benne lehetett volna mondjuk a TR-ben is. Például amikor ruha nélkül kiment a lifthez, ott rátapadtam a TV képernyőjére és a szüleim csak vésővel szedtek le onnan. Miki)* A DC és szegény PS lassan eltűnik a süllyesztőben, és lassan már azt is elfelejtjük, milyen játékokkal játszottunk öt, hat, esetleg tíz évvel ezelőtt. Sajnos...No de nem szeretnék senkit letargiába kergetni afeletti bánatában, hogy a Pacmant kénytelen lecserélni a Metal Gear 2-re, hanem egy örömteli hírrel folytatnám: összekötöttem életemet egy csodával. *(Hozzám nem költöztél, esetleg a Martinhoz? Miki)* Örök hűséget esküdtem a Sony család legfiatalabb lányának, a PLAYSTATION 2-nek. Mit mondjak? Azóta két új játékra tettem szert, az egyik a Dynasty 2, a másik az Onimusha. Fergeteges, fenomenális, baró, tuti, 100%-os a gép! Üzenem minden kétkedőnek, aki kételkedik (gratulálok, ez szép mondat volt): végigjártam a konzol és a számítógép-társadalom minden fokát C16-tól a DC-ig, és ez eddig (és egy ideig ez is lesz) a legjobb. Ha valaki esetleg totojázna, milyen gépet vegyen, gondoljon arra: ez még csak a kezdet! Hol van még a MGS2, a Soldier of Fortune, és legfőképpen a FINAL FANTASY 10-11? Hol van még az internetes játék és a különböző kiegészítők? Tényleg nagyon sajnálom a DC-t, de a Soul Caliburon és a Shenmue-n kívül még fénykorában sem tudott nagyot alakítani. *(A Grandia 2 és az MSR se volt rossz! Meg a Shenmue 2 sem! Miki)* Szóval vóna egy-két életbevágóan fontos kérdésem (az életbevágóant, kedves Martin, kérlek vegyétek szó szerint!):

Lesz PS2-re Soul Calibur? Ugye igen! Érdekes lenne, ha a NAMCO kihagyná ezt a lehetőséget! *(Az első rész már nem valószínű, hogy megjelenik, viszont a legutóbbi infók szerint a második már készülőben van. Miki)*

Adtak-e ki bármilyen SAMURAI SHOWDOWN részt PS-re, N64-re, vagy fognak-e PS2-re (tudom, az ilyen kérdéseket nagyon szeretitek)? *(Mivel behalt az SNK, szerintem nem. Miki)*

Lesz-e az újságban DEMO DVD ? *(Nem lesz, viszont tervezzük, hogy elkészítjük az összes tesztelőt játékfigurában! Martinból limitált példány készül, mert neki mozgathatóak lesznek a testrészei! Böjtös Gábor lesz a legjobb, ő belőle élethű nagyságú, szinte már szoborhoz hasonlítható figura készül. Miki)*

Miért nem? *(Nincs rá időnk elkészíteni! Így is minden nap menni kell modellt állni, hogy karácsonyra elkészüljenek a figurák. Miki)*

Szerintetek Britney Spears tényleg szűz? *(Valószínű, hogy nem. De kit érdekel? Miki)* **(Tőlem még igen, sajnos! Martin)**

6. Miért? *(Hogy miért nem az? Hát ez hosszabb kifejtést igényel. Tudod van a méhecske meg a virág... Miki)*

Ja, igen. Még valami, voltaképpen ezért írtam levelet. Van egy isteni színfoltja a Csevinek, mégpedig ennek a Susy Ajka lánynak az írásai. Hát csak gratulálni tudok neki. A sok kanszagú levél között üde hajnali napsugár a megjelenése (nyalizni is tudok). *(Ezzel egyetértek, Suzy levelei tényleg felemelők! Miki)* **(Mennyémá', Rómeó! Martin)** Csak így tovább. Esetleg ha marad egy kis felesleges tinta abban a helyes kis Pax tollban, amivel írsz, körmölj egy rövid önéletrajzot, és képráztass el vele minket (vagy engem, cím a szerkesztőségben). Tenksz! Akkor minden jót, puszi a barátnőknek, ex-nejeknek, kiskutyáknak. *(Már csak tavaszig bírjátok ki, és itt a FF10!!!)* Bye Peti Balázs, Komló Ui.: Úgy hallottam, a decemberi 576 Konzolhoz teljes verziós MGS2-t adtok. Ez tényleg igaz? *(Csak részben! Csupán néhány számunkhoz mellékeljük a MGS2-őt, viszont azokat Martin fogja árulni télapó kosztümben! Szóval ha találkoztok egy mikulással az utcán kérdezzétek meg hátha Martin az! Miki)*

Helló Martin! Az egyik nagy dilemmám a N. gameboy advance. Nem is igazán az ára érdekelne, mert tudom, hogy baromi drága, de megéri? Mit tud ez a kis gép? A G1 tévécsatornán a mariokart és az F-zero egy N64 grafikájával vetekedett. *(Azért az túlzás, legfeljebb a SNES verzióval veszi fel a versenyt. Miki.)* Tényleg ilyen jó lesz ez a kis vacak, vagy csak átverés? Kérlek írj valamit erről a kis gépről.

– Előre is köszi! FONTOS! *(Én nekem nagyon szimpatikus a kis GBA. Az érkező játékok alapján elmondhatom, hogy erre a masinára fognak jönni talán a leghangulatosabb stuffok pld. Breath of Fire, Sonic, Doom stb. és még sorolhatnám az ígéretesebbnél ígéretesebb anyagokat, mert meglepően sok várható! Teljesítmény tekintetében valahol a SNES és a PS között áll a gép, bővebb felvilágosítást a 39-es számunkban találsz! Miki)*

Régen volt PSX-em, eladtam, most a jó öreg, még mindig megunhatatlan SNES-el nosztalgiázom, csak már kicsit unalmas. *(Én is megtartottam a SNES-t, sokszor előveszem! Miki)* Egy hülye kérdés: A GameCube CD-s vagy kazis lesz? *(Egyik se, mini-DVD-s lesz! Miki)* Iszonyat nagy pangás volt a múlt években, nem? Csak a N64 meg a PSX, a SATURN megfulladt, az N64 csak kevés rétegnek jött be. (túl drága). De most megint (hála istennek) óriási a verseny! Érthetetlen számomra, hogy miért ment csődbe a DREAMCAST. *(Mert tökéletlen volt a Sega üzletpolitikája! Miki)* Van ennek valami rendes magyarázata, vagy egyből új gépet akar a SEGA? *(Már nem akar és nem is fog új gépet gyártani. Miki)* Szerintem a GameCube ugyanúgy elvegetálgat, mint a N64, de nem lesz igazi kasszasiker! El lesz felejtve az is! Az egyetlen valamire való durranása a nintendónak a GBA. (Szerintem.) Ha nem csinál megint valami új ötletet, mint annak idején a SNES, vagy a PSX, akkor SAJNOS a nintendo elhúzhat! Arra nem gondolnak, hogy senki sem akar otthon a tv állvány mellé egy ronda lila dobozt? *(Egy gép sikerét ÁLTALÁBAN nem az szabja meg, hogy milyen a színe! Miki)* Szegény NINTENDO. *(Azért ne sirasd a Nintendo-t, régebb óta vannak ők már a szakmában, és a GameCube a langyos start ellenére ígéretes gépnek tűnik. Miki)* A PSX2 lassan, de biztosan célba ér. Nem fogják soha úgy kajálni mint a PSX 1-et, de szépen megél majd belőle a SONY! *(Már pedig a PS2 jól halad afelé, hogy úgy "kajolják" az emberek mint az elődjét! Tudod miért? A gép eladási már túl lépték a 20 milliót és a megjelenő játékok mennyisége és minősége is javuló tendenciát mutat. Miki)* A DREAMCAST meg tényleg jó, hát hülyék ezek?? *(Az, hogy egy gépre, jelenik meg játék vagy sem, az nem a technikai adatoktól függ, hanem, hogy üzletileg megéri e rá programot fejleszteni. DC-re sajnos már nem éri meg! Miki)* A PSX jövőjéről nincs semmi elképzelésem, "asszem" ugyanakkora nagyöreg lesz, mint a SNES. *(Szinte biztos, hogy 5 éven belül a PS-ről is úgy fogunk beszélni mint ma a SNES-ről vagy a MegaDrive-ról! Miki)* Úgy gondolom a jövő konzolja, bármennyire is rosszízű név a MICROSOFT a konzolok terén, az XBOX. Jól is néz ki, azt is mondják, hogy "izmosabb" mint a PS2, jól ki lett találva az a kütyü. *(Ahogy mondtam a technikai adatok nem számítanak igazán. Nézd meg, az N64 sokkal többet tudott mint a PS, mégis az utóbbi győzött. Ráadásul a konzolosok többsége herótot kap amikor meglátja Xboxon a PC stílusú grafikát. Miki)* MGSII., DOA 3, stb nevek lesznek rá, hát nem mondom ígéretes gép, az biztos. Most vettem meg nemrég a szeptemberi FHM-et, és benne van, amint KOKÓ PS2-vel játszik otthon és – fordítva fogja a kontrollert! Neki talán elnézi az ember, azért mégis groteszk! Hát felül vannak az analóg karok – ciki. Szóval NGBA és X BOX – szerintem ők a verseny tuti befutói, dobogósak! *(Dobogósak lehetnek, de ennek a dobogónak a csúcsán most úgy néz ki, hogy a PS2 fog állni! Miki)* Nagyon fog aratni a MICRUSOFT az XBOX-al. Szeretném megkérdezni, hogy:

Mikor lesz kapható itt az X BOX? *(A gép megjelenése – mint ahogy az lenni szokott – hetente változik, tehát biztosat nem lehet mondani. Miki)*

Mennyibe fog kerülni? *(Az államokban 299$. Miki)*

KB. mennyi lesz rá egy game? *(Jó kérdés! Miki)*

Ez is DVD-s lesz? *(Igen, de filmeket nem játszik le, csak ha veszel hozzá egy külön kiegészítőt. Miki)*

Jól gondolom, hogy lehet vele internetezni? *(Jól gondolod. Miki)*

A PSII. meg úgy néz ki, mint egy lerobbant, 20 éves viskó. Jól elb***ták! Biztos rohadt okos gép, de hát szarul néz ki. *(Ez egyéni megítélés kérdése, de nekem és úgy általában az embereknek semmi bajuk az alakjával. Sőt! Miki)* Előre is köszi, és várom válaszod! Szever Levente, Budapest

Tisztelt 576 Konzol Most először írok nektek, de már régóta figyelem a konzolok világát. Az újság szuper, de most nem is ez a fontos. Igazából azért írok, mert a múlt havi cseviben bizonyos G.A., azt nyilatkozta, hogy a PS2 tulajdonosok gazdag idióták, és ez engem kicsit bosszantott. (Pedig nincs is PS2-m) Először is leszögezném, hogy nem a PS2 védem, hanem magamat és a tulajokat. Honnan tudja ez a f***, hogy a PS2 tulajok gazdagok? Nekem, és pár embernek (ha) hónapokba telik majd, mire megvesszük a gépet. Már most tudom, hogy milyen nehéz lesz félre tenni a fizetésből majd egy egész éven át. Egyébként nincs kocsim, és Internetem sincs, ja, és a leveleket sem e-mail küldöm. Ez elég érdekes mi? Ezután a majomivadék még PS2-ért rinyált (Ezt egyébként komolyan gondolta?) Hát igen, milyen jó is lenne, ha valakinek PS2-je van, akkor az gazdag is. Az viszont a hülye gyerek nem magyarázta el, hogy a PS2 tulajdonosok, miért idióták. *(Mióta világ a világ vannak irigy emberek. E miatt ne húzd fel magad ennyire! Hülyeség volt beskatulyázni a PS2 tulajokat, mert a többség igenis megdolgozott azért, hogy megvegye magának a gépet. Miki)* Na szerintem ennyi elég is volt szerencsétlenkémnek. Nektek sok sikert és jó játékokat kívánok. Tisztelettel: Szücsi Martin

Hello Konzol! Már meglehetősen régen írtam nektek, és az eltelt idő (valamint az elmeintézeti sokkterápiás kezelések) arra sarkallt, hogy érdeklődjem: hát mi van veletek? Éltek, ragyogtok? (Ezt csupán udvariaskodásból kérdeztem (mert én olyat is tudok ám!), persze, hisz még mindig lelkes olvasója vagyok szerény kis lapotoknak, és figyelemmel követem sorsotok folyását, a nagy, Élet nevű folyón.) Szóval Bálint vagyok, most már a "nemannyiragémermintarégiszépidőkben" fajtából alias K.G.B. *(Már kezdtünk hiányolni. Miki)* Hát ja, de hát "micsinájjon" az emberfia, ha beleül egy olyan frankó üzletbe mint a DC nevű csoda, most meg azon töri magát, hogy kilábaljon ebből a jó vásárból. Mindegy, ezen már túl vagyok (anyagi veszteség jelentős), nincs mit tenni. Ezért is (meg nem csak pont ezért) fordultam jómagam is retro dolgok felé. Napokban kölcsönkértem egy haveromtól a fainos kis A500-as-át. Hm...WALKER, BENEFACTOR, BUBBA'N'STIX, LOST DUTCHMAN, stb... Jó visszagondolni. Persze vannak olyanok akiknek idegenek, mi több, egyenesen kínai beszédnek hangzanak ezek a nevek. Sajnálom őket, sok jóból maradtak ki. Meg most akarok beszerezni egy SNES-t meg egy MD-t is. Nincs véletlenül egy SNES tápotok? *(De van, de nem adjuk oda semmiért! Miki)* Meg mostanában azt veszem észre, hogy eléggé trend lett retro dolgokkal foglalkozni. Hm...Mi ez a nagy nosztalgia hullám? Talán csak nem egy új divat? *(Ennek egyszerűen az az oka, hogy a mai játékokból egyre inkább hiányzik a hangulat. A cégek annyira pénz szerzésre mentek rá, hogy sokszor megfeledkeznek, hogy ötletek és újmegoldások nélkül nem lehet igazán maradandót alkotni. Az is igaz persze, hogy az új ötletek hiányának prózai a magyarázata, hisz már régen kifogytak belőlük az kiadók. Miki)* Mostanában szokás minden levelet úgy kezdeni, hogy: "bezzeg még azokban az időkben...stb..." Dehát miket is beszélek, én is így kezdtem ezt az irományt. Hiába na, a hagyományokat tisztelni kell. Az igazság az, hogy a mostani programok között is akad jópár ami a "tökéletes" mércét felülről veszi, ám szerintem egy game (és nem feltétlenül csak játékból!) igazi ízét csak az idő hozza ki. És azokat a "régi jó" programokat, a hangulatukat már nem lehet visszahozni. *(IGAZ! Miki)* Erőlködünk, emulálunk, beszerezzük a rég bomlásnak indult gépek maradványait, és azokon pötyögünk, megpróbálva felemlegetni a legemlékezetesebb pillanatokat. Amik már csak emlékek. Mert hát imádjuk mi FF7, és kétségtelen, hogy a legjobb az összes játék közül, de azért most mit nem adnék egy Contra-ért, vagy egy Dungeon Master-ért! *(Majd egy 5-10 év múlva ugyanígy fogsz érezni a FFVII iránt. Miki)* Hát valahogy így van ez, szerintem, persze De mit nekem bú, s bánat, félre innen, ne nehezítsétek utamat! Más. Mit szóltok a FF mozihoz? *(Nem volt rossz, de lehetett volna – a történet – még jobb is. Miki)* Nekem egy pöttyet csalódás volt, mert tényleg Hironobu Sakaguci bácsin kívül nem sok hasonlóságot véltem felfedezni a film és a sorozat között. *(Az alapsztori szerintem kimondottan hasonlított a FFVII-re. Miki)* Jó, a történet tagadhatatlanul japán, és mint ilyen szerintem állat, de, hogy még egy nyamvadt chocobo sem volt benne...?! *(Igazad van pontosan ez az, ami hiányzott. Miki)* Akkor miért lett Final Fantasy a címe. (Rosszmájúságnak tűnhet, de lehet, hogy azért, mert a patinás cím jobban eltudta adni a mozit. Miki) Az oké, mindenki számára evidens, hogy a sorozat tagjai is teljesen különböz-



nek egymástól, de ott vannak azok a dolgok, amik összekötik őket (chocok, mog-ok, gil, stb...) Szóval nem értem, amúgy egy erős nyolcat megér a tízből. Igaz is, ha már itt tartunk, mostanában egyre több (sajnos /szerencsére) a játékból készült filmadaptáció, és tudom, hogy ez nem vág a profilotokba, de esetenként egy ilyen filmet nem mutatnátok be az újság hasábjain? *(Erre gondoltunk mi is a FF kapcsán, de ha megnézed az előző számainkat megkaphatod a választ. Elképesztő helyhiány ütötte fel a fejét, és efféle luxus dolgokkal, mint a filmelemzés már nem volt helyünk foglalkozni. Miki)* Mert hát vannak ott nálatok nagy mozibarátok, neem? Mint anno, a KByte-ban is volt az SF-ről, meg a Mortalról szó. Más. Hm. Ahogy így az utolsó csevegőt olvasom, egy csöppet elkomorodtam. Nem azé' mondom, de má' egy kicsit tele van a hócipellőm a sok rinyálóva', akik vagy egymás gépét fikázzák, vagy nosztalgiaszámbamenő Konzoltörténelmüket irogatják lefelé a papírra (ez nem rossz egy mondatszerkesztés volt, mi?), esetleg a mindhalálig védik a "gémer" klánt, mivel természetesen ő is tagja, az olyanoktól akik havonta esetleg csak 2 játékot vesznek meg. *(Háromszor is elolvastam ezt a mondatot és negyedszerre végre megértettem a jelentését! Miki)* Emberek, nem kell ezt olyan komolyan venni! Komolyan, mintha mindenkinek az élete függene tőle, hogy bebizonyítsa, ő is "gémer", meg minden. Én is szeretek játszani, én sem ma kezdtem, de asszem már épp ideje volt abbahagynom ezt a "mindenjátékot-végignyomokamilétezikmert-énvagyokafaszagyerek" stílust. *(Lassan már én is "kinövöm", ezt a dolgot, és csak azokat az anyagokat nyomom végig, amik IGAZÁN tetszenek. És ilyenből sajnos egyre kevesebb van! Miki)* És ahogy nézem ezeket a leveleket enyhe lefutású rángógörcsöket kapok. ...Ehh...De tudjátok mit?: üzenem nekik: játszatok sokat, de anyít, hogy a szemetek majd már csak 2 színt érzékel, és akkor 60 évesen elmondhatjátok: sok szép dolgot /bulit /nőt /egyebet szalasztottam el ezért, de végülis megérte! *(Manapság ha választani kell egy jó bulit a haverokkal vagy egy híres játék között, akkor inkább az előbbi. Ezt ajánlom mindenkinek is! Miki)* Mert gémer vagyok... Ja, szerintem tök jo ötlet, hogy havonta mások karcolják a csevegőt, így nem punnyad be! Jó volt az régen is, de ez így jobb! Még egy utolsó mondat: Szeretném üdvözölni Élő "plasztik" Zoli haveromat, aki tényleg a legnagyobb "gémer" a világon. És mellesleg példás apa, és jó haver! Na elég a jólétből, viszlátás legközelebb: Kőrösi "gamer" Bálint alias K.G.B.

Hello Konzol boys! Most éppen dolgozom és mivel nincs főnök a láthatáron, úgy gondoltam írok Nektek! Úgy vettem észre a csajok nem túl gyakran kényeztetnek titeket...mármint irománnyal, ezért billentyűzetet ragadtam. Ugye mondanom sem kell, hogy a kedvenc lapom a Konzol, meg persze a Cosmo, de első helyen ti álltok! Nem fényezlek tovább benneteket, hisz biztos zsákszámra kapjátok a dicsérő leveleket. Nemrég hozta a postás bácsi a szeptemberi számot, amit már piszkosul vártam, egyből eldobtam a római jog könyvet és rávetettem magam a...postás helyett az én drága Konzolomra. Dögös címlapot csináltatok srácok! Magamról annyit, hogy 25 éves vagyok és 2 éve boldog tulajdonosa egy PSX-nek, főleg a horror és kalandjátékokat nyomom, néha alvás és szex helyett is. *(Azért ha választani lehetne a kettő között, akkor inkább az utóbbi! Miki)* Hogy tetszett a FF movie? *(Lásd. fentebb. Miki)* Én élveztem, főleg hogy egyedüli lányként ültem a moziban, de komolyan! *(Bár nem vagyok lány, de miért nem jöttél el a szerkesztőségbe, én megnéztem volna veled! Miki)* A TR film sem volt rossz, amúgy megszólalásig hasonlítok Lara Croftra....na jó, csak egy kicsit. *(90-60-90? Miki)* Lenne egy kérdésem: a Messiah c. progi melyik konzolra fog megjelenni, vagy már megjelent? Bár kerestem a Neten, de nem találtam. *(Először úgy volt, hogy PS-re fog megjelenni, aztán meg DC-re akarták kiadni, de azt is törölték, ha jól tudom. Most már nem tudni, hogy ki fog-e jönni egyáltalán valamelyik konzolra. PC-re már régen kinn van – talán PS2-re. Miki)* OK Srácok, most könnyes búcsút veszek, majd írok még máskor is! További sok sikeres évet kívánok a Konzolnak! Tsók: Betti *(Legközelebb írj többet, csípem a stílusod! Miki)* **(OH persze, Véres kolléga minden nőt ANNYIRA bír csípni. Martin)**

DEAR 576 Team! Hadd kezdjem azzal az újság nagyon állat, szuper, királyak benne a leírások, valóban a tesztelők is tudják a dolgukat. Nekem egy PSX-em van, és kb. másfél éve vagyok olvasója az 576 Konzolnak. Sajnos az már tutkó, hogy a Playstationnek lassan beharangoztak, de lenne néhány (reménykedő) kérdésem;

FIRST: hogyhogy átírja a SONY a legjobb progik további részeit PSX2-re: Tennchu3, Bloody Roar3, Silnt Hill2, Shadow Man2, MGS2,....soroljam még? Hiszen ezek elődjei mind PS1-en vannak!? Talán több a PS2-es gamer? Nemhiszem! Tehát tutkó hogy az előbb felsorolt játékok nem lesznek meg PSX-re? *(Biztos, hogy nem jelennek meg. Egyszerűen azért, mert ezen stuffok előző részei már maximálisan kihasználták a PS technikai kapacitását, és ha az új részek is erre a relatíve gyenge hardverre érkeznének meg, akkor semmilyen újdonságot nem tartalmaznának. A fejlesztők feje ugyanis tele van újabbnál újabb ötletekkel, és ezek nagy részét már nem lehet PS-en megvalósítani. Miki)*

2: a Final Fantasy VIII-ban négy védőistent nem találtam meg, hogy, vagy hol lehet őket megszerezni? *(Barátom, ha nem írod le, hogy melyik GF-eket vetted fel, akkor hogy írjuk le, hogy hol van a többi négy? Eh? Egyébként ajánlom figyelmedbe a 21-22-23-as számainkat, ahol az összes FFVIII-cal kapcsolatos kérdésre választ kapsz. A GF-esre is. Miki)*

3. játszottam a T2 demójával, ami dobókéses, és az én NTSC-s verziómban pedig dobócsillag van. Hogy lehetne ezt dobókésre átírni, vagy lehet egyáltalán? *(Ha jól tudom – majd Martin kiigazít ha nem – de több európai országban tiltják, hogy dobócsillagok szerepeljenek játékban – ezért realisztikusabb és jobb a Tenchu NTSC változata. Átírni nem lehet. Szerezz PAL verziót ha dobókés kell! Miki)*

4. lehet, hogy egy kicsit régimódi vagyok, de egy olyan mega voodoo-s programról, mint az Akuji: the heartless...Szerintem ez a LEGJOBB voodoo-s játék amit ismerek. Kik a game fejlesztői, kiadói? *(Kiadó az Eidos, fejlesztő a Crystal Dynamics, teszt a 22-es számban. Miki)*

Íme a véleményem erről a konzol háborúról; hót' ziher, hogy a PS2 nyeri, az a legjobb konzol, én arra voksolok. Régebben azt mondtad Martin, hogy; ebben az évben 10 PS2 kerül sorsolásra, nem kaphatnék én is egyet ajándékba, úgyis közeleg a karácsony.... *(A PS2-ink már elfogytak, viszont karácsonyra előfizetőink között kisorsoljuk a sárvári Xbox gyárat, így a szerencsés nyertes egy éven át futószagról fogja kapni a gépeket. Miki)* Más téma. A 32. számban Tenchu Shinobi-Hyakusen, melyet szintén Veres Miki tesztelte, és mint nagy Tenchu fan, nem vagyok megelégedve, elég hanyag teszt volt, biztos sietett a Miki, mivel 10 pályát sem vitt végig, és ezért nem tudta meg a címképernyőn a középső opciót. *(Grrr. Mi a szösz? Még, hogy hanyag lett volna? Egyébként igazad van valóban nem vittem el még a 10.-ig sem, mert ahogy írtam is, a Shinobi profiknak – pld. te – készült. És én nem vagyok Tenchu fan. Egyszerűen olyan k***a nehéz volt, hogy az ötödik pálya után úgy rángattak vissza a Szabadság-híd tetejéről. Miki)* Elárulom a Tenchu rajongó társaimnak; itt különböző videókat, válogatásokat kapunk, és a T1-ről speciális mozgásairól többek közt; (a kedvencem) csavartugrás: le, fel, X. És a grafika szerintem több mint elmegy, de ezt senki se vegye kritikának, (biztos rossz napja volt a Mikinek) *(Ja, ép menzeszem volt. Miki)* ez csak megfigyelés. *(Már pedig a grafika nem jobb az "Elmegy" szintnél, ugyanis a Shinobi – és most a rajongók ne sértődjenek meg – az egyik leggyengébb grafikájú PS játék. A rajongás kicsit elnyomta az objektivitásodat! Miki)* Egyébként a tesztek 95%-a TÖKÉLETES! Akárhogy is vesszük Martin ultimed vezetésével az 576 Konzol a király mindörökké! Most nézem csak hosszúra nyúló levelemet, ideje befejeznem. Remélem levelem megér egy 'kis' helyet a cseviben. Kérdéseimre válaszaitokat, véleményeiteket előre is köszönöm. Ui.: Sok sikert, és további jó munkát, csak így tovább!!! Hű olvasótok: Shenlong, EGER

Sziasztok! Az újság nagyon tuti, szupi, király! Szégyen, nem szégyen, de vén (28 éves) fejemre is rajongok a Nintendóért, *(Legalább cáfolod azt a tézist, miszerint a Nintendo csak gyerekeknek való lenne. Miki)* éppen ezért a kérdéseim is ezzel kapcsolatosak:

Tényleg szép a Game Cube-ra megjelent játékok grafikája? *(Ebben a kérdésben Martin illetékesebb, de úgy tűnik, káprázatosak lesznek a GC játékok. Miki)* **(Marha szép. Martin)**

Lesz-e Mario Kart, Mario Party a kockára? *(Nagy a valószínűsége! Miki)*

Tényleg igaz-e a hír, hogy az anno közzé tett mesterien megalkotott, gyönyörű grafikájú Zelda helyett, egy primo grafikával megjelenő változat lesz majd csak. *(Mivel a Zelda fejlesztése GC-re nemrég kezdődött és még keveset lehet róla tudni, erről nem tudok nyilatkozni. Miki)* **(Szerintem isteni grafikája lesz. Martin)**

Mikor lesz kapható nálunk a játékkocka? *(Valamikor jövő tavaszra jelenik meg a Pal verzió, addig legfeljebb csak NTSC-s gépet lehet majd kapni. Az viszont nagyon drága lesz. Miki)*

Változtatott-e már a Nintendó a "fafejű" üzletpolitikáján? Hiszen az Eternal Darkness; R.E.Code: Vera nem éppen a dedós kategória.... Egyébként jutni fog még ütős progi a Nintendó kockájának? Hiszen a két "nagy" elhappol előlük szinte mindent a "kizárólagos jogukkal", és az alagút végén a megálló nem az lesz mint a Dreamcast sorsa? Szerintetek? *(Egyre több a biztató jel, hogy végre a Nintendo talán már észrevette eddigi botlásainak okát. Egyébként ne féltsd a Nintendót, mert most úgy tűnik, hogy például a Resident Evil sorozat más gépre nem is fog megjelenni, mert a cég megvette a Capcomtól a kizárólagos jogokat! Miki)*

Lesz-e Tekken 4; F.F.X; Virtua Fighter 4; Mortal Komat 5; Soul Calibur a kis gépre? *(Sorrendben: nem, nem, nem valószínű, lehet, a második rész igen. Miki)*

Mennyiben lesz rosszabb a mini DVD-s rendszere a konkurencia normál DVD-s rendszerénél? *(Nem fér rá annyi adat, és nem játszik le filmeket, csak egy külön kiegészítővel. Miki)*

Ennyire szerettem volna az időtöket rabolni! Ha gondoljátok, a csevibe is betehettek, hátha ezekre az "infókra" más is kíváncsian várja a válaszotokat. További sok sikert és minden jót kívánok! Toninó

Tisztelt 576 Konzol. A múltkori számban a levelemet elég félreérthető módon lehetett olvasni. Ugyanis egy kicsit le vagytok maradva! Azt a levelemet amit beraktatok nem tegnap írtam. Szóval már elég rég. Szóval, most vagy nálatok volt eddig is a levél, vagy csak most érkezett meg. *(Az a pár hónap mit számít? Miki)* Ez a két lehetőség lehetséges. *(Akkora lett annyi hely a Csevegőben, hogy letudjuk adni. Miki)* Azt hiszem egy páran hülyének néztek. *(Nem kell letagadni! Miki)* Azóta már én is láttam a Final Fantasy-t. Hááť, mit mondjak. Nem teljesen ezt vártam, de ettől függetlenül szerintem egy nagyon jó film. Emlékeztek mikor Aki megtalálta a 6. szellemet és...Ezt inkább hagyuk! A másik dolog ami érdekel, hogy tulajdonképpen kik a rockerek köztetek.? Párotokról már biztosan tudom, de azért erősítsetek meg. Böjtin a legfeltűnőbb, fogadjunk, hogy Black Metal-os vagy.? Vagy Death? **(Nem vagyok egyik sem! Régóta nem használom ezeket a beskatulyázásokat. Kb. 12 éven keresztül metálosnak vallottam magam, de most úgy vagyok ezzel, hogy meghallgatom ami jó...ez lehet a Dimmu, de lehet a Prodigy, vagy a Mode is. Böjtös)** A másik Adam, ugye? A nagy Metallica-s. Nagyon érdekelne, hogy ki még. *(Én például biztosan tudom magamról, hogy nem vagyok rocker, bár szimpatizálok ezzel a zenei stílussal. Mostanában főleg Apocalyptica, Linkin Park, és Theatre of Tragedy pörög a lejátszómban, de én is meghallgatok mindenfélét – például a Static-X is tetszik. Ki nem találnád, hogy épp most mi szól itt mellettem! Vivalditól a Négy évszak! Csúcs! Főleg a Tavasz! Miki)* Ugyanis én is rocker vagyok, és az ilyen jó csávók mint ti, csak még jobbak vagytok, ha rockerek. Na búcsúzom! Csak így tovább, az újság jobb mint az MH, királyok a tesztelők. Viszont hallásra! Üdv: Sagranth

Cső Martin, Szilver, Véres professzor, Csipi! Ti vagytok a királyok. Hát (fúúú de rondán kezdem) az újság kircsi mit ne mondjak, Martin legkirályabb tesztje az ő nagy szerelme a nagy szent, a király DMC. Öregem az valami ász teszt volt, mint egy rövid regény és a borítója is nagyon klassz. A főszerkesztő nagyon remekül szerkeszti az újságot. Szilver bratyó élete és pályafutása során kettő óriási tesztje vóót. Az a kettő pedig az ILLBLEED teszt és végigjátszás (amibe nem lehet beleunni), valamint az ONIMUSHA teszt és végigjátszás (amibe szintén nem lehet beleunni). Elég tökös gyerek lett belőle, pedig nem régi tesztelő, de a 42. szám csevegőjét nagyon elszúrta, ám a REZIDENS DEBIL kurtára (nagyon) tetszett, ugye Neked is Martin? Bojti mér' Szilver a beceneved? Ja, és ne igyál sokat. "Véres doktor ismét rendel" – így is mondhatnám amikor ő kiváló játékokat operál. Példának okáért: FF6, KOLONOA 2 stb. Veres bratyó, az FF6-ot egymás után négyszer olvastam el olyan király volt (de ha lenne olyan, hogy két tesztelő egy teszt, vagyis FF6-ot Veres és Martin páros tesztelte volna). *(Ilyen közös tesztekre már mi is gondoltunk, de technikailag – főleg a kóros időhiány miatt – egyelőre ezt nem lehetne megoldani. Amit mondtál jól esett, köszi! Miki)* No jól belekeveredtem! Veres, csak így tovább nagyon hangulatosak a tesztjeid, de Te ennél feljebb tudod lökni Magadat és szurkolok: Hajadat rá Veres! *(Igyekszem. Miki)* Csipi és most hozzád szólok! Neked három teszt és végigjátszásod volt nagyon kiró, ez pedig az N64 csoda játékai (Nekem is N64-em van), ezek pedig a Zelda 2, Banjo 2, Conker BFD. Ja, és hol van a CONKER végigjátszás 2. része? *(Csipi éppen hozta a cikket a szerkesztőségbe amikor mit ad isten az utcán a fejére esett egy zongora! Azóta kórházban van... Miki)* Csipi holtversenyben első Martinnal, Ti vagytok ketten a Konzol Istenei, a csevegő Sztárjai. Martin lécci béküljetek ki Csipivel. *(Már kibékült, minden nap meglátogatja a kórházban. Még virágot is vitt neki! Miki)* Ja, és csináljanak amit akarnak az aD/epeche/, aM/ode/-esek, Dzsonosok, Tibisek és a.., és a.. .nincs is több! *(Volt itt egy rész amit kivágtam, de minden szavaddal – főleg a FF Chronicles kapcsán – egyetértek. Miki)* Hát (jjaaaakk) jól megfárasztottalak Titeket ezzel a levéllel (Magamat is) Ti négyen maradjatok ilyen rosszak, mer' akóó' még jobbak lesztek. Csáó!!! HŰSÉGES OLVASÓTOK: RAY (10 éves), Hajdúszoboszló *(Most szopatsz, vagy tényleg 10 éves vagy? Esetleg csak szellemileg? Végül is lényegtelen, viszont bizton állíthatom, hogy megfáradtam mire végigolvastam. Miki)* **(Tózse. Martin)**

Hát ennyit erre a hónapra! Végezetül szeretném megnyugtatni Raj Krisztián nevű olvasónkat (aki egy akkora terjedelmű levéllel lepett meg bennünket, hogy három Csevegőt is meglehetett volna tölteni vele és mindenről írt, amit eltudtok képzelni), hogy a szerkesztőségben senki nem rasszista és az csak poén volt! Viki nevű olvasónk meg nézze meg a www.videogames.com oldalt, ott biztos találsz a TTT-hez képeket. De próbálkozhatsz a Namco oldalán is – írd be a keresőbe! A számtalan dicsérő és hízelgő szót az összes tesztelő nevében köszönöm! Még valami! Siessetek, ha beakartok kerülni a következő Csevegőbe, mert a karácsony miatt hamar jön a decemberi lapzárta! Találkozunk a következő hónapban is, most viszont megyek, mert még meg kell írnom a Dark Cloud-ot. Sziasztok! Veres Miki


www.nintendo.com
Forgalmazó:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint, Depo 6
Mario Kart TM: Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and ® Trademarks of Nintendo.
GAME BOY ADVANCE
MARIO KART
SUPER CIRCUIT
Egy kazetta, négy játékos. Szabályok nélkül.
One cartridge, four players. No rules.
Nintendo®
GAMING 24:7™

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám

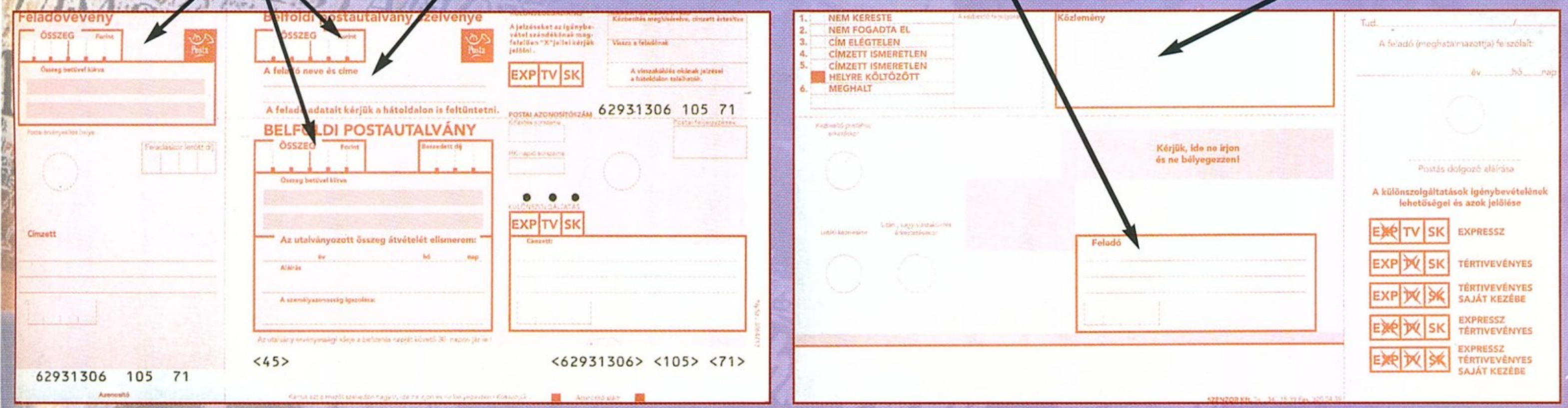
Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért,
tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása



576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!







Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

AKCIÓFIGURÁK · NINTENDO64 · PC CD ROM · Dreamcast · COLOR GAME BOY · SEGA · PlayStation · GAME BOY ADVANCE · PlayStation 2













West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Nagyker
Budapest XIII. Gergely Győző u. 17
Tel.: 06-20-334-7196
Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám alatti boltunk megszűnt!

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

I SSN 1417-9296

WWW.576.HU